

DOSSIÊ ALÉM DO ARCO-ÍRIS

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS GEEK

ISSN: 2675-5084

jul. - dez. 2023
volume 5, número 9

Flores/05/2020



Revista Multidisciplinar de Estudos

NERDS/GEEK

ISSN: 2675-5084

v.5, n.9

Pareceristas que atuaram nesta edição:

Andressa Ferreira Martins

Me. Ana Paula Veloso Silveira Teodoro Rodarte (UNESP)

Dr. Celbi Vagner Melo Pegoraro (USP)

Me. Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Dr. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Me. Michele Delbon Silva

Dra. Nádia da Cruz Senna (UFPeI)

Dr. Ricardo Henrique Ayres Alves (UFPeI)

Dra. Rosana Fachel de Medeiros

Dra. Rosângela Fachel de Medeiros (UFPeI)

Editores:

Me. Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Dr. Lucas Aguiar Goulart (UNIP)

Dr. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Renata Sayuri Sato Nakamine

Andressa Ferreira Martins (FURG)

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
GEEK

ISSN: 2675-5084

v. 5, n. 9.

Informações técnicas da arte de capa

Título: Daren Flag

Técnica: Aquarela sobre papel, 42x30 cm

Ano: 2020

Artista: Alessandro Flores

Endereço para correspondência:

Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Liber Studium - Laboratório de Arqueologia do
Capitalismo da Universidade Federal do Rio Grande

Av. Itália km 8 - Carreiros - Rio Grande, RS. CEP
96203-900

E-mail da revista: revistaestudosnerds@furg.br

Ficha Catalográfica

R454 Revista multidisciplinar de estudos *nerds/geek*:
dossiê além do arco-íris: diversidade sexual e de
gênero no universo *nerd/geek* / Liber Studium –
Laboratório de Arqueologia do Capitalismo da
Universidade Federal do Rio Grande. – v. 6, n. 9
(n. esp.). – Rio Grande: [FURG], 2023.

Semestral.

E-mail da revista: revistaestudosnerds@furg.br

Disponível em: revistaestudosnerd.furg.br

v. 1, n. 1 (jan - jun. 2019).

ISSN: 2675-5084

1. Divulgação Científica 2. Estudos *Nerds* 3.
Cultura de Massa

I. Liber Studium – Laboratório de Arqueologia do
Capitalismo. II. Título.

CDU 008:316.774

Catálogo na Fonte: Bibliotecário José Paulo dos Santos
CRB 10/2344

As matérias, artigos e demais produções que compõem a revista
são de inteira responsabilidade de seus/suas respectivos/as
autores/as. Qualquer parte desta publicação pode ser
reproduzida, desde que citada a fonte.

Sumário

ALÉM DO ARCO-ÍRIS: diversidade sexual e de gênero no universo Nerd/Geek	3
HOLDING OUT FOR A (QUEER) HERO: A jornada do herói em <i>Chucky</i> e abordagens sobre sexualidades no horror ..	7
GÊNERO, DIVERSIDADE SEXUAL E EDUCAÇÃO: Analisando super-heroínas/ heróis midiáticos de HQ's.....	15
VISIBILIDADE QUEER EM PROGRAMAS GEEK.....	30
GAIS NERDOS EN LA CINEMATOGRAFÍA COREANA: Una lectura crítica a los filmes <i>Queer Movie Beautiful</i> , <i>Step for you</i> y <i>Hold me</i> 3	
QUEM É A FUJOSHI BRASILEIRA? Uma pesquisa sobre o perfil dos consumidores de Boys Love do Brasil	54
IDENTIDADE DE GÊNERO NOS MANGÁS: A questão da linguagem neutra	66
BIXAS EM X-FACTOR: As masculinidades de personagens gays na história em quadrinhos X-Factor (2020-2021)81	
A FIGURA DO HERÓI EM <i>BOY MEETS MARIA</i> , DE PEYO	92
ENSAIO SENSUAL DO HERÓI	96

Fábio Ortiz Goulart

Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEl), com bolsa financiada pela CAPES (2022-2023). Graduado em Arqueologia pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

Email: fabioortiz@furg.br

Rosângela Fachel de Medeiros

Doutora em Literatura Comparada, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora visitante no Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal de Pelotas (UFPEl).

E-mail: rosangelaafachel@gmail.com

ALÉM DO ARCO-ÍRIS: diversidade sexual e de gênero no universo Nerd/Geek

Não é de hoje que questões sobre a representação da diversidade sexual e de gênero atravessam discussões referentes às produções culturais do universo de interesse *nerd/geek*. Desde as primeiras HQs, Graphics Novels e Mangás até as mais recentes produções de fãs - *fanfics* e *fanarts* - passando pelos desenhos animados, pelos filmes e séries em *live action*, pelos *games*, e por todo o universo expandido e em expansão que deriva dessas narrativas, são recorrentes as discussões e as preocupações a respeito de questões que envolvem a representação - positiva ou negativa - da diversidade sexual e de gênero nessas narrativas. Essas discussões e "preocupações" vão desde as famosas especulações sobre a sexualidade de algumas personagens, baseadas em "pistas" narrativas e estéticas, até às análises - tanto no âmbito da crítica especializada quanto da crítica acadêmica - a respeito da representação, contrarrepresentação e representatividade LGBTQIA+ nessas produções, que, atualmente, confluem com movimentos e ativismo sociais, políticos, artísticos, acadêmicos e identitários em prol da diversidade.

Vale lembrar, como apontou Jack Halberstam (2017) em seu texto a respeito do primeiro filme da franquia de Super-aventuras dedicado à Mulher Marvilha, lançado em 2017, que já na década de 1950, os conservadores protestavam contra as personagens Batman e Mulher-Maravilha, por conta das evidentes implicações de um relacionamento gay entre Batman e Robin e da óbvia associação entre a Princesa Diana e o lesbianismo, sendo a personagem referida nos quadrinhos, várias vezes, como bissexual. No entanto, como ressalva Halberstam, no filme de 2017, quando já vivíamos a era do "casamento gay" e do reconhecimento das famílias LGTQI+, "o enredo não faz qualquer menção ao amor sáfico!" (Halberstam, sp. nossa tradução). Algo ainda mais intrigante se levarmos em consideração a crescente utilização do *queerbaiting* (em tradução literal "isca queer") - uma estratégia para conquistar a atenção do público queer por meio de "dicas, piadas, gestos e simbolismos", que sugeriram um relacionamento homossexual (Fathallah, 2015, p. 491) - em produções culturais contemporâneas, sobretudo, no cinema e em séries de televisão.

Uma das narrativas transmidiáticas mais importantes na construção do imaginário cultural do século XIX, a saga *Matrix* (1999-2021), criada pelas irmãs Lana e Lilly Wachowski, rendeu muitos anos de teorias e especulações sobre a existência ou não de um subtexto trans* na história - seja pela presença da personagem Switch (originalmente como alguém que é mulher no mundo real e homem na Matrix), seja pelo paralelo com a questão dos "nomes mortos"; uma vez que as pessoas têm um nome na Matrix e outro no mundo real, ou ainda por conta da própria transição e afirmação de gênero das diretoras enquanto mulheres trans*. Mas independentemente da confirmação ou não de ser a narrativa uma alegoria das existências trans* nos parece importante pensar, como sugeriu Lilly Wachowski, que "embora as ideias de identidade e transformação sejam componentes essenciais" para o trabalho que realiza com a irmã, "o alicerce sobre o qual todas as ideias se apoiam é o amor" (2016, tradução nossa).

No contexto brasileiro, a tentativa de censura à HQ *Vingadores: A cruzada das crianças* (2010-2012), promovido pelo prefeito da cidade do Rio de Janeiro, durante a Bienal do Livro em 2019, sob a justificativa de que a narrativa de super-heróis apresentava conteúdo sexual impróprio para menores de idade, por conta de um beijo entre dois personagens masculinos, o casal de namorados Wiccano e Hulkling, membros dos Jovens Vingadores, mostra como, apesar de todos os avanços sociais, políticos e civis em prol da equidade para pessoas LGBTQI+, ainda há muito preconceito em torno da livre representação de diferentes formas de ser e existir. Mas o anúncio de Maurício de Souza, criador da Turma da Mônica, em entrevista realizada em 2022, de que está chegando a hora de um personagem gay no universo da série de quadrinhos mais famosa e amada do Brasil, reacende a esperança em nosso coração.

Para além de todas as implicações socioculturais referentes à diversidade sexual e de gênero que vêm sendo gradativamente e, cada vez mais, viabilizadas nas narrativas do universo *Nerd/Geek*, acreditamos, ainda, como afirmou Jack Halberstam em entrevista concedida em sua recente visita ao Brasil, em maio de 2023, que "a cultura pop pode nos oferecer uma base pedagógica a partir da qual podemos discutir coisas complicadas" (2023, p. 363).

Neste sentido, propusemos esse dossiê como um espaço para a ampla abordagem - teórica, crítica, estética, artística e ativista - de questões referentes à diversidade sexual e de gênero em narrativas e produções do universo *nerd/geek*, tendo em conta nossa posição de que o espaço das revistas acadêmicas deve também estar comprometido com a promoção dos direitos humanos e da equidade de direitos, buscando atuar no combate de todos os preconceitos, pois com grandes poderes vêm grandes responsabilidades.

Tentando não dar muitos *spoilers*, apresentamos a seguir a configuração teórico-crítica e artística do dossiê, composto por sete artigos, uma resenha e um ensaio visual.

Em "Holding Out for a (Queer) Hero: A jornada do herói em Chucky e abordagens sobre sexualidades no horror", Luis Henrique Souza Cunha retoma o clássico *Jornada do Herói* (1949), de Campbell, para entender as limitações para abranger temáticas queer na construção do personagem Jake Wheeler na série de televisão *Chucky* (Syfy; USA Network, 2021), analisando o gênero horror como instrumento dúbio no empoderamento de corpos queer no audiovisual, da vilanização ao protagonismo LGBTQIA+.

No artigo "Gênero, Diversidade Sexual e Educação: analisando super-heroínas/heróis midiáticos de HQ's", José Eduardo Gomes de Sá Francisco e Wagner Xavier de Camargo enfocam os super-heróis midiáticos da Marvel e DC Comics na interface com questões de gênero e diversidade sexual e elementos educacionais, desvelando que mesmo em face do avanço discursivo em relação a questões de diversidade, tais questões ainda não são bem-vindas por parte do público, tanto por conta de uma formação conservadora do próprio gênero das superaventuras quanto em decorrência do modelo educacional voltado à uma pedagogia heteronormativa.

Atentas ao maior espaço que a cultura geek vem ganhando na mídia mainstream e ao estereótipo de seu público, homem heterossexual branco, as pesquisadoras Mariane Poli da Silveira e Maria Elisa Rodrigues Moreira investigam a "Visibilidade Queer em Programas Geek", buscando observar como alguns personagens LGBT token são utilizados nessas narrativas e os problemas que podem gerar ao contar uma história de representação vazia, ao invés de promover uma visibilidade real.

Desde a Argentina, o pesquisador venezuelano José Alirio Peña Zerpa apresenta o artigo "Gais Nerdos en la Cinematografía Coreana: Una lectura crítica a los filmes *Queer Movie Beautiful*, *Step for you* y *Hold me*", no qual parte de três premissas: a reconstrução do contexto sócio-histórico; a função dos textos filmicos (que se opõem ou que endossam a heteronorma) e as bases para as relações de poder de acordo com os estereótipos presentes no filme - para realizar uma análise crítica dos dois filmes, citados no título do artigo, no âmbito do desencontro entre o desejo de gays nerds e kkonminam, afirmando haver nisso uma injustiça erótica, porque alguns têm de se esforçar mais do que outros.

Já no artigo "Quem é a Fujoshi Brasileira? Uma pesquisa sobre o perfil dos consumidores de Boys Love do Brasil", Alice de Aquino Moura Coelho contextualiza a história da criação das narrativas Boys Love (BL) para apresentar um estudo quantitativo, realizado por meio da estatística descritiva, sobre o perfil das pessoas que consomem essas narrativas no Brasil, apontando ainda suas preferências, sua convivência com outras pessoas consumidoras das mesmas narrativas e a importância dessas narrativas para suas descobertas sobre questões de gênero e sexualidade, especialmente entre homens trans.

E voltando sua atenção ao mangá *Shingeki no Kyojin*, de Hajime Isayama, Alexandre Marcelo Bueno e Amanda Barbosa de Godoy propõem uma reflexão intitulada "Identidade de Gênero nos Mangás: a questão da linguagem neutra", na qual, recorrendo a aportes da teoria queer e dos estudos do mangá, buscam demonstrar linguisticamente como a personagem Hange Zoë é retratada. Para investigar a forma como as personagens não heteronormativas são representadas na cultura pop e, especificamente, na cultura otaku, relacionando essa reflexão ao tema da linguagem neutra, tão discutida na atualidade.

Por fim, no artigo "Bixas em X-Factor: as masculinidades de personagens gays na história em quadrinhos X-Factor (2020-2021)", escrito por nós, Fábio Ortiz e Rosângela Fachel, que propusemos este dossiê, em parceria com José Andrew Vieira Maio, utilizamos o método de análise de Márcia Chico (2020), para investigar as configurações das masculinidades (Connell, 2015) das personagens gays, Estrela Polar e Kyle, na série de HQs *X-Factor* (2020-2021) - com roteiro de Leah Williams e artes de David Baldeón, Carlos Gómez, Lucas Werneck e Israel Silva.

E promovendo o universo cultural sobre o qual nos debruçamos neste dossiê, apresentamos também a resenha de Andressa Ferreira Martins sobre o mangá *Boy Meets Maria* (2022), escrito e ilustrado por PEYO, na qual lança sua atenção, como anuncia o título da resenha, sobre "A Figura do Herói em Boy meets Maria", atentando a forma como a obra coloca em questão temáticas como sexualidade, identidade de

gênero e abuso, tudo dentro de uma narrativa que apresenta um significado novo para o que é ser um herói.

E fechamos o dossiê lindamente com o ensaio visual "Ensaio Sensual do Herói" (2023), do artista pelotense Alessandro Flores, que apresenta uma série de desenhos eróticos protagonizadas por Daren, herói que dá nome à HQ Daren Comics, um homem negro homossexual que manifesta os poderes sobrehumanos da "aura ancestral", herdada de suas origens africanas, após presenciar seu pai ser assassinado por supremacistas brancos e, desde então, fica encarregado de liderar seu clã e de proteger a população negra. O artista brinca com a expressão "ensaio visual", propondo um "ensaio sensual", que evoca tanto a memória das imagens das *pin-ups* quanto das fotos sensuais exibidas na internet e das artes africana e afro-brasileira. Em todas as ilustrações, Daren está nu e as imagens da série remetem a passagens das seis edições da HQ já produzidas, sendo todas realizadas da forma tradicional com o uso de nanquim e aquarelas líquidas, que já são a assinatura de suas ilustrações.

Agradecemos imensamente às pessoas que confiaram a nós suas produções intelectuais e artísticas para a composição deste dossiê e desejamos uma boa e instigante leitura a todas as pessoas que, por diferentes interesses e caminhos, chegam até essa edição da revista Estudos Nerds/Geek.

Por enquanto é só, pessoal!

Organização do dossiê

Fábio Ortiz Goulart

Rosângela Fachel

REFERÊNCIAS

de Oliveira Junior, R. J., & Marconi, D. A força do fracasso, o levante dos selvagens: uma entrevista com Jack Halberstam. **Revista Eco-Pós**, 26(01), 357–376. <https://doi.org/10.29146/eco-ps.v26i01.28147>

FATHALLAH, Judith. Sherlock. **Television & New Media**, v. 16, n. 05, p. 490-500, 2015. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1527476414543528>
Acessado em 20 nov. 2023.

Halberstam, J. Suffering Sappho! Wonder Woman and Feminism. 05 jul 2017. Disponível em:
<https://bullybloggers.wordpress.com/2017/07/05/%EF%BB%BFsuffering-sappho-wonder-woman-and-feminism-by-jack-halberstam/>
Acessado em 20 nov. 2023.

Lilly Wachowski Earns Huge Applause in Her First Public Appearance at GLAAD Media Awards. **Vanity Fair**. 03 abr. 2016. Disponível em:
<https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/04/glaad-media-awards-2016>. Acessado em 21 nov. 2023.

Luis Henrique Souza Cunha

Mestrando do Programa de Pós-
Graduação em Ciências da
Comunicação da Universidade do Vale
do Rio dos Sinos, Unisinos.

E-mail: lh.cunha97@gmail.com

HOLDING OUT FOR A (QUEER) HERO: A jornada do herói em *Chucky* e abordagens sobre sexualidades no horror

Resumo: O objetivo central deste artigo é observar a construção do personagem Jake Wheeler na série de televisão *Chucky* (Syfy; USA Network, 2021). Para isso, tensionaliza-se a Jornada do Herói de Campbell (1949) em busca de entender suas limitações para abranger temáticas *queer*. Aborda-se, também, representações de corpos dissidentes no audiovisual, da vilanização ao protagonismo LGBTQIA+, e o gênero horror como instrumento dúbio no empoderamento de corpos *queer*.

Palavras-chaves: Teoria Queer; Jornada do herói; Heteronormatividade; Horror; *Chucky*.

HOLDING OUT FOR A (QUEER) HERO: The hero's journey in Chucky and approaches to sexualities in horror

Abstract: *The objective of this article is to observe the construction of the character Jake Wheeler in the television series Chucky (Syfy; USA Network, 2021). For this, Campbell's Hero's Journey (1949) is tensioned in order to understand its limitations to cover queer themes. It also discusses representations of dissident bodies in the audiovisual, from villainy to LGBT protagonism, and the horror genre as a dubious instrument in the empowerment of queer bodies.*

Keywords: *Queer Theory; Hero's Journey; Heteronormativity; Horror; Chucky.*

Data de submissão: 20/01/2023

Revisão: 16/10/2023

Aprovação: 28/10/2023

Publicação: 15/01/2024

1. POBRES CORAÇÕES INFELIZES: O QUEER COMO VILÃO

Em sua música *Holding Out for a Hero*, de 1984, a cantora galesa Bonnie Tyler define o herói como uma figura “forte”, “rápida”, “disposta a lutar” e como um “cavaleiro branco”. Esses atributos, que percorrem diversos imaginários relacionados às aparência e configuração do herói, são costumeiramente destinados a representações específicas de um corpo: heterossexual, branco, cisgênero.

Aqueles que contemplam tais atributos possuem passe livre para a denominação de “herói”. De maneira lógica, aqueles que se encontram de maneira inversamente proporcional, por outro lado, podem ser configurados como “vilões”. Corpos que não vão de encontro à heteronormatividade vigente são datados como contrários, pertencendo ao outro espectro. Este, normalmente, representando o mau exemplo (Wittig, 2010).

A autora (2010) constata, também, que o sexo somente se materializa nas presenças de um opressor e de um oprimido. Se não fosse um produto da opressão, nem existiria. Preciado (2014) sugere que o sexo possa ser pensado como uma “tecnologia de dominação heterossexual, a qual agiria ao reduzir o corpo a determinadas e convenientes zonas erógenas tendo sempre em vista uma assimetria de poder entre os gêneros masculino e feminino” (Machado; Gonzatti; Esmítiz, 2018, p.182).

Rubin (2017) propõe uma hierarquia do sexo, que concederia virtude aos grupos dominantes e relegaria o vício aos não privilegiados. Para a autora, “uma moralidade democrática deveria julgar os atos sexuais pela forma através das quais um parceiro trata o outro, o nível de consideração mútua, a presença ou ausência de coerção, e a quantidade e qualidade dos prazeres que eles proporcionam” (p. 17). Quer os atos sexuais sejam heteros ou gays, em casal ou em grupo, nus ou com roupa íntima, estes não deveriam ser preocupações éticas (Rubin, 2017).

Por se tratar de preocupações éticas, é importante para a manutenção da dominância heterossexual manter representações dissidentes como imorais, mesmo que de maneira velada. Durante a infância, crianças se deparam com um processo de subjetivação construído por animações

que ensina modelos de feminilidade, masculinidade e padrões de comportamento representados através de princesas, heróis e vilões (Giroux, 1995). O autor (1995), afirma que essa prática é possível graças à capacidade de formação que os desenhos possuem, funcionando como “máquinas de ensino”.

À primeira vista, pode parecer estranha essa conexão, mas retomando algumas pesquisas já elaboradas, principalmente sobre as produções da Disney até a virada do milênio, podemos encontrar ligações entre a maldade e sexualidades dissidentes. Santos e Piassi (2014), por exemplo, observaram nas tramas da Disney associações entre transgressão dos padrões de gênero e vilania. Antagonistas como o tigre Shere Khan (*Mogli – O Menino Lobo*, 1967) e o leão Scar (*O Rei Leão*, 1994) performatizam seus gêneros de maneira considerada feminina, bem como a Rainha Má (*Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937) e Úrsula (*A Pequena Sereia*, 1989), ao serem hiperbolicamente femininas, se aproximam das performances das *drag queens* (Machado; Gonzatti; Esmítiz, 2018, p.183). “As personagens principais, em oposição, se enquadram dentro uma lógica heterossexista e cisgenerificada”, dirão os autores (p. 184).

Mas não são apenas as animações dedicadas ao público infantil que se enquadram dentro dessa lógica. A manutenção da criação de vilões com características *queer* é, de acordo com Benshoff e Griffin (2005), um dos frutos do Código Hays, um conjunto de leis morais criado na década de 1930 que balizava a moralidade no cinema estadunidense. O Código proibia relações inter-raciais, estabelecia um limite de tempo para beijos e proibia todo tipo de *perversão sexual*. Benshoff e Griffin (2005) afirmam que, contudo, os cineastas encontraram uma exceção à regra: esses personagens que fugiam às normas da heterossexualidade poderiam ser retratados caso fossem vilões, o mal a ser combatido.

É dessa maneira que Alfred Hitchcock consegue lançar “*Festim Diabólico*”, de 1948, com dois homens gays: transformando-os em assassinos. O filme cria uma forte conexão entre homossexualidade, criminalidade e doenças mentais. Tal conexão era exaustivamente afirmada por profissionais de saúde durante esse período (Benshoff; Griffin, 2005).



César *et al* (2019), argumentam que “Festim Diabólico” pode ser um filme da década de 1940, mas que meio século depois, nos anos de 1990, ainda percebemos a mesma construção de personagens: os doentes mentais criminosos se tornam os leões que não representam bem sua própria espécie. As consequências de mantermos essas representações a personagens desviantes são danosas. Quando a personificação do mal segue o estereótipo do que seria um homem gay, isso passa uma mensagem para o público. Corpos que vão em desencontro com os padrões heteronormativos devem ser combatidos; afinal, eles são a maldade na sociedade. No contexto do desenvolvimento moral de uma criança e de seu entendimento do que é certo e errado; onde desvios são considerados errados, essas personas são erradas (Harsant, 2015).

2. SOLITÁRIOS, INCOMPREENDIDOS E MONSTRUOSOS: DIÁLOGOS ENTRE O *QUEER* E O HORROR

Desde tempos remotos, o imaginário humano é povoado pelo horror. Num primeiro momento, a literatura foi uma boa maneira de representação das criaturas presentes nesse gênero. Contudo, foi com a chegada do cinema que esses seres passaram a causar um medo sem precedentes naqueles que sempre apreciaram as histórias de horror. Para Tavares (2010), temáticas como a morte e o incerto são assuntos base do gênero e possuem diferentes representações ao longo de cada momento histórico. O horror pode ser considerado como “aquele elemento que não podemos explicar de forma satisfatória. Nós não o entendemos e isso nos deixa em uma situação periclitante, sem reação” (p.03).

Considera-se o nascimento do gênero de horror, no cinema, a década de 1920, com o lançamento do filme “O Gabinete do Dr. Caligari”, de 1921, do diretor Robert Wiene. Contudo, até o final da década de 1960, as produções do gênero não possuíam destaque, fosse de público ou crítica. Esse panorama começa a mudar com a estreia de “O Bebê de Rosemary”, em 1968. A partir dele, as telas de cinema se tornaram palco para produções como “O Exorcista”, “O Massacre da Serra Elétrica” e “Carrie, a Estranha” (Tavares, 2010).

A década de 1980 marcaria a violência gráfica e explícita nas realizações audiovisuais do gênero. Tendo nos adolescentes o público alvo, seria o início das longas sagas do horror, como “A Hora do Pesadelo”, “Sexta-Feira 13” e “*Halloween*”. Ainda nessa última leva de filmes, encaixa-se a franquia “O Brinquedo Assassino”, que teve início em 1988.

O criador da franquia, Don Mancini, abertamente homossexual, busca unir horror e questões *queer*, principalmente nos lançamentos do brinquedo assassino pós virada do milênio. Mancini possui uma interpretação sobre esses dois universos e, não raramente, a compartilha com jornalistas. Em uma entrevista ao portal *Buzzfeed*, comentou:

Eu acho que a identificação de pessoas LGBTQIA+ com os filmes de terror tem a ver com a identificação dos *outsiders*, de figuras que vão do monstro de ‘Frankenstein’ à ‘Carrie, a Estranha’. Nos filmes, há sempre este monstro solitário e incompreendido, ou ao menos o que a sociedade vê como um monstro. Mas você, como espectador, está com eles, dentro do coração deles, e sabe que são lindos, ou que foram corrompidos por um mundo maligno (Mancini, 2021).

Em um primeiro momento, a fala de Mancini pode parecer semear um debate novo acerca do *queer* e do horror. Contudo, há pesquisas unindo tais campos desde a década de 1990. Benschoff (1997), por exemplo, em seu livro “*Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horror Film*”, já trazia essa conexão entre monstros e corpos *queer*. O autor (1997) buscou estudos sobre atitudes anti-homossexuais e percebeu que os investigadores dividiram os medos dos heterossexuais em relação à sexualidade gay e lésbica em três áreas temáticas: a) Homossexualidade como uma ameaça ao indivíduo; b) Homossexualidade como uma ameaça para os outros; c) Homossexualidade como uma ameaça à comunidade e outros componentes da cultura.

Benschoff (1997) conclui que a homossexualidade era, até então, tratada como uma condição monstruosa:

Como um Sr. Hyde ou o Lobisomem, um gay ou lésbica dentro de você pode estar se esforçando para sair. Como o monstro de Frankenstein, os homossexuais podem correr desenfreadamente pelo interior, fazendo vítimas “inocentes”. Ou

piores de tudo, como cientistas loucos ou vampiros, que sonham em revolucionar o mundo por meio de alguma descoberta científica surpreendente ou poder sobrenatural, os ativistas homossexuais atacam os próprios alicerces da sociedade, buscando infectar ou destruir não apenas aqueles ao seu redor, mas os próprios conceitos do pensamento judaico-cristão ocidental sobre qual a sociedade civil é construída. Durante a maior parte do século XX, os homossexuais, tal qual os vampiros, raramente lançaram um reflexo no espelho social da cultura popular. Quando eles são vistos, eles são frequentemente filtrados através da iconografia do filme de terror: pistas sonoras sinistras, tomadas de reação chocantes ou mesmo trovões e relâmpagos (Benshoff, 1997, p.07).

Tanto os monstros do cinema quanto os homossexuais, dirá Benshoff (1997), passam grande parte da vida em armários sombrios e, quando emergem desses ambientes proibidos, causam pânico e medo. Assim como afirmaria Sedgwick (2007) em seu texto “A epistemologia do armário”, Benshoff (1997) argumenta que esses armários defendem e reforçam binarismos culturalmente construídos de gênero e sexualidade e que estes estruturam o pensamento ocidental. “Para criar uma ampla analogia, o monstro está para a ‘normalidade’ como o homossexual está para o heterossexual” (p.09).

As associações da homossexualidade a questões como abuso sexual infantil, estupro, violência e destruição da família nuclear procriadora e dos "valores familiares" são ações ostensivas da direita conservadora. Nos Estados Unidos, por exemplo, setores da sociedade se organizaram na busca de demonizar homossexuais. Um dos métodos destes grupos articulados era inferir à comunidade ações monstruosas e se utilizar de elementos visuais impactantes.

Benshoff (1997) traz como exemplo o *The Gay Agenda* (1993), vídeo de propaganda anti-gay produzido por um grupo chamado *Springs of Life Ministry*. O material usa “especialistas desacreditados para dizer a ‘verdade’ sobre as criaturas depravadas que os homossexuais realmente são” (p.10).

No final da década de 1960, o significado de "monstro" passou por uma mudança radical, dividindo-se em pelo menos duas construções

opostas: a) Uma tradicional que continuou a postular o monstro como uma ameaça para a ordem moral da sociedade; b) Outra que viu o monstro se tornando cada vez mais domesticado (Benshoff, 1997).

Esta mudança na compreensão dos monstros clássicos de uma Hollywood do passado, datada a décadas de 1920, 30, 40 e 50, traz, a partir de então, representações que regularmente confundiam a figura do monstro com a da família burguesa suburbana. De acordo com Benshoff (1997), produtos audiovisuais como “*The Munsters*” e “*The Addams Family*” contribuíram para remodelar a interpretação dada aos monstros, que passaram a ser entendidos cada vez mais como “nós” ao invés de “eles”.

Um dos pontos interessantes da pesquisa de Benshoff (1997) é nos permitir entender o impacto cultural dessas ações, não somente da então empatia da família suburbana por personagens monstruosos, mas da representatividade vista por pessoas *queer* nesses produtos. “Muitas pessoas *queer* [...] encontraram nesses programas a ‘permissão’ ou espaço social para ser diferente” (p.174).

O autor relata uma aceitação maior a partir dos anos de 1960: “Esses programas implicam que o monstro *queer* realmente não era tão ruim. Que, por baixo de seu estranho exterior, o monstro era realmente como todo mundo”, (p.175). Isso se explica pelas representações de uma “monstruosidade mais divertida” e pelo fato de a maioria desses personagens desses programas reproduzirem valores tradicionais da família. Como exemplo, Benshoff (1997) traz Gomez Addams, patriarca da família Addams e que está claramente alinhado com ideologias dominantes.

Contudo, essas representações mais “amigáveis” de personagens monstruosos pareciam restritas à televisão. Com filmes *slasher* rendendo diversas franquias e prometendo entreter jovens com a maior quantidade de sangue possível nas telas de cinema, o *queer* voltou para o armário e passou, novamente, a ser associado a práticas imorais. É o que acontece na franquia “A Hora do Pesadelo”, por exemplo.

Benshoff (1997) analisa algumas cenas do segundo filme da saga de Freddy Krueger, lançado em 1985. “Este filme, a primeira sequência da saga



blockbuster de Wes Craven, parece existir apenas para trabalhar as assustadoras conexões genéricas e sociais entre o terror e homossexualidade” (p.247). Dentre elas, a vítima do molestatador de crianças Freddy Krueger ser apresentado como um solitário garoto novo na cidade e as diversas relações abordadas com a AIDS.

A partir da década de 1990, percebeu-se a tentativa de tornar esses monstros mais simpáticos e mais parecidos com os seres humanos, principalmente com seus desejos, ainda que muitos filmes de terror da época seguissem utilizando a homossexualidade para colorir as façanhas de seus monstros. Para Benshoff (1997), o monstro *queer* é legal apenas enquanto ainda repudia a homossexualidade, negando o próprio cerne de significado que muitas vezes o define.

Vito Russo ilustra essa relação no documentário *The Celluloid Closet* (1995), ao comentar uma cena de *Teen Wolf*, de 1985. No diálogo, o melhor amigo do protagonista questiona: "Você não vai me dizer que é bicha, vai?". Ao qual é respondido com: "Não, eu sou um lobisomem". Para Russo (1995), a resposta do protagonista alivia o amigo: "Melhor um lobisomem do que uma bicha".

3. ENTRE MATAR OU SER MORTO: EM BUSCA DE UMA JORNADA DO HERÓI *QUEER*

A saga do boneco assassino Chucky teve início em 1988, com o longa-metragem "Brinquedo Assassino". As boas recepções do público e o faturamento renderam duas continuações, em 1990 e 1991. Com um hiato de sete anos, em 1998 é lançado o filme "A Noiva de Chucky", apresentando à série de filmes uma personagem bissexual: Tiffany. Em 2004, por sua vez, "O Filho do Chucky" introduz Glen/Glenda e traz ao *mainstream* o debate sobre gênero fluído.

"A Maldição de Chucky", de 2013, por outro lado, retrocede no debate de questões *queer*. Os elementos estão lá, mas voltam a ser tratados como nos filmes de décadas passadas: de maneira velada. Barb possui um relacionamento heterossexual com Ian e o casal é pai de Alice, uma criança. Contudo, Barb também mantém um relacionamento amoroso

com Jill, babá de sua filha. Ao longo do filme, suas sexualidades jamais são mencionadas e as poucas cenas dedicadas às duas remetem ao proibido, ao imoral e ao armário.

Em 2021, a saga de Chucky ganhou mais um episódio, desta vez na televisão. A série "Chucky" traz uma nova versão para o boneco assassino. Ao invés de ser apenas um *serial killer*, ele atua como "mentor" de Jake, um adolescente com problemas familiares e no ambiente escolar por conta de sua sexualidade.

Como uma espécie de "protetor", Chucky ceifa as vidas de todos aqueles que discriminam Jake por ser gay, incluindo seu pai. O boneco tenta persuadir o jovem, incentivando-o a matar. "Eu não sou um monstro, Jake. Eu te disse, estou tentando te ajudar. Olhe em volta, criança. Você, mais do ninguém, deveria saber que algumas pessoas merecem morrer".

Chucky coloca Jake em posições históricas já abordadas no texto e que relembram práticas adotadas pela Disney e pelo cinema de horror para desenvolver seus personagens: o gay como vilão e figura monstruosa. Nesse caso, não como um monstro por sua aparência, mas por seus atos imorais, que incluem não apenas sua condição de assassino, mas também sua sexualidade desviante.

O roteiro, por sua vez, concede ao personagem principal um caminho diferente: ser contrário às ações de Chucky e negar os ensinamentos do boneco. A partir desse momento, Jake passa a ser interpretado como o herói da série, abandonando o espectro de vilão. Com esse movimento, a série entrega a um personagem *queer* algo que frequentemente é negado a pessoas que fogem à heteronormatividade: protagonismo.

Pode-se buscar entender a construção da narrativa de heroísmo de Jake a partir dos estudos de Campbell (1949) e da definição de Jornada do Herói. Busca-se, a partir de agora, entender os elementos defendidos por Campbell e que podem ser encontrados no decorrer da série, bem como questões trazidas pelo objeto e que não são contempladas no texto do autor (1949).

Campbell (1949) propõe três momentos para analisarmos os mitos: a **partida**, a **iniciação** e o **retorno**. Esses campos são descritos a partir de dezessete estágios do sujeito. No primeiro



momento, a partida, podemos observar diversas inferências com a construção do personagem Jake. Sua iniciação, ou o chamado para a aventura, como propõe Campbell, pode ser entendido como o *bullying* que sofre na escola por ser gay atrelado ao falecimento de sua mãe e à figura heteronormativa de seu pai, que o agredia física e psicologicamente. Esse cenário se altera quando Jake encontra Chucky em uma venda de garagem, podendo ser compreendido pelo autor (1949) como o aparecimento de figuras que geram segurança emocional ao herói, ou o auxílio sobrenatural.

Com o final do primeiro momento proposto por Campbell, finalizam-se, também, as possíveis inferências entre a Jornada de Jake e a Jornada do Herói, proposta pelo autor em 1949. Com o começo do segundo momento, intitulado “a iniciação”, torna-se evidente quem pode carregar o manto de herói pela visão do autor: o homem heterossexual. Defende-se que, para alcançar tal alcunha, deva-se buscar aproximação e equilíbrio para com o sexo oposto, como proposto nos estágios “o encontro com a deusa” e “a mulher como tentação”.

Nota-se que, ainda que se constitua como um guia historicamente reconhecido como eficaz, a Jornada do Herói é carregada de uma linguagem masculina e de artifícios relacionados ao desempenho do homem heterossexual, em exclusivo. No caso do personagem em análise, Jake, é preciso focar em uma característica central e que muda todo a construção de seus relacionamentos e ações: ser homossexual.

Halberstam (2020), após profunda pesquisa teórica sobre a concepção de corpos *queer* e suas relações em sociedade, investiga alternativas e rotas de fuga numa sociedade fascinada por uma ideia heteronormativa de sucesso e que induz o sujeito *queer* ao fracasso: “O sujeito *queer* [...] tem sido confinado epistemologicamente na negatividade, no *nonsense*, na antiprodução e na ininteligibilidade”, dirá o autor (p. 135) citando o pensamento de Edelman. Para ele (2020), ao invés de se combater essa caracterização arrastando o ser *queer* para o reconhecimento, devemos acolher a negatividade, que, aos seus olhos, representamos estruturalmente.

Em sua obra, Halberstam (2020) também cita a figura do herói que, em sua visão, habita os “contos de fadas *queer*”. Ele afirma que essa

categoria de histórias é geralmente organizada a partir de um herói que, de alguma maneira, é diferente e cuja diferença torna-se ofensiva a uma comunidade maior. Cada um desses heróis precisa lutar ou competir contra uma outra parte que representa riqueza, saúde, sucesso e perfeição. Essas histórias poderiam, para o autor (2020), facilmente servir para apresentar uma lição de moral bem arranjada sobre aprender a se aceitar, mas cada uma delas conecta a luta do indivíduo rejeitado a lutas maiores de pessoas desprovidas.

De uma maneira antagonica, as perspectivas de Halberstam se assemelham às de Campbell em um sentido: corpos *queer* não são dignos de finais felizes. Seja na ficção ou na vida real. Essa privação do protagonismo e da felicidade é necessária para a manutenção da heteronormatividade dominante. Tomo a liberdade de trazer uma fala proferida pela Fada Madrinha para o ogro Shrek em “Shrek 2”, de 2004: “Ogros não vivem felizes para sempre”. Estruturalmente, nós, pessoas *queer*, os ogros da sociedade, não merecemos o nosso conto de fadas. Afinal, não somos os príncipes fortes e másculos que resgatarão a princesa em uma épica jornada. Pelo contrário, somos limitados, como dirá Halberstam (2020): “Enquanto a imaginação política heteronormativa impulsiona-se adiante no tempo e no espaço através da imagem indiscutivelmente positiva da criança, [...] o sujeito *queer* fica entre o otimismo heterossexual e sua realização” (p. 135).

“Chucky” alimenta esperanças de um protagonismo *queer* na televisão e, mais especificamente, no gênero de horror. Flerta com o imaginário ao desempenhar, em determinados momentos, ligações entre a evolução do personagem principal com a Jornada do Herói, de Campbell (1949). Contudo, rapidamente se afasta dessa premissa e entrega um personagem fadado ao fracasso. Mesmo com a ameaça derrotada, o que lhe restou foi a solidão gerada pelo assassinato de sua família, por um relacionamento homoafetivo tragicamente interrompido e pela repulsa dos moradores de sua cidade natal.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No campo de estudos das Relações Internacionais, mais especificadamente no âmbito



da corrente neoliberal, cunha-se o conceito de *soft power*. Nye (2001) afirma que, para garantir suas conquistas e interesses, os governos fazem uso de uma forma de poder mais branda, teoricamente menos agressiva, porém muito abrangente e devastadora.

Aqui, são trazidos diversos exemplos de apropriação do conceito, não por Estados, mas pela manutenção da hegemonia heteronormativa. Retratando corpos e sexualidades desviantes como a representação do mal, preservam-se as estruturas edificantes da sociedade (Wittig, 2010; Preciado, 2014; Rubin, 2017).

Ainda de maneira modesta, nota-se uma busca por um protagonismo *queer* nas produções audiovisuais. Neste trabalho, é possível observar a evolução da temática e suas abordagens na série de TV “Chucky”. Anteriormente, a saga do brinquedo assassino já havia inserido personagens *queer*, mas é a partir da série de televisão que o protagonismo passa a ser ocupado por um. A partir desse movimento, inverte-se a lógica heteronormativa e se coloca o gay na figura de herói. Contudo, termos pessoas *queer* nestes espaços ainda são movimentos prudentes por parte da indústria audiovisual.

Conforme constatado, essa realocação de peças no tabuleiro ainda não consegue ser compreendida em sua totalidade pela construção do herói mitológico proposta por Campbell em 1949. Por mais que estudos busquem complementar ou propor novas leituras a partir de sua teoria, como a Jornada da Heroína de Maureen Murdock ou a Jornada da *Drag Queen*, de Arthur de Oliveira Filho, Ana Paula Celso de Miranda e Hans da Nobrega Waechter, ainda há espaços para novas descobertas ao colocar pessoas *queer* no centro da narrativa.

REFERÊNCIAS

- BENSHOFF, H. **Monsters in the closet: Homosexuality and the horror film**. Manchester: Manchester University Press, 1997.
- BENSHOFF, H; GRIFFIN, S. **Queer Images: A History of Gay and Lesbian Film in America**. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2005.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CÉSAR, B.; MATOS, J.; ELLEN, L. De Vilões Afeminados a Finais Felizes: Representação LGBT em Desenhos Animados. *In: II Congresso TeleVisões*. Niterói: UFF, 2019.
- FILHO, A.; MIRANDA, A.; WAECHTER, H. A Jornada da Drag Queen a partir da Mitologia do Herói de Campbell. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 5, n. 3, p. 199 - 217, 2021.
- GIROUX, H. Animating Youth: the Disnification of Children's Culture. **Socialist Review**, n. 24, v. 3, p. 23-55, 1995.
- HALBERSTAM, J. **A Arte Queer do Fracasso**. Recife: Cepe, 2020.
- HARSANT, J. **The characterisation of the villains in a sample of Disney animated films and the moral messages these characters convey to children, in terms of children's moral development and judgement**. Disponível em http://www.academia.edu/13078209/The_characterisation_of_the_villains_in_a_sample_of_Disney_animated_films_and_the_moral_messages_these_characters_convey_to_children_in_terms_of_children_s_moral_development_and_judgement?auto=download. Acesso em: 16 de novembro de 2021.
- MACHADO, F.; GONZATTI, C.; ESMITIZ, F. E elxs viverão felizes para sempre? (In)visibilidades de personagens LGBT em produções da Disney como força propulsora de cibercontecimentos. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, n. 43, v. 15, p. 178-204, 2018.
- URDOCK, M. **The heroine's journey**. Boulder: Shambhala Publications, 1990.
- NYE, J.; KEOHANE, R. **Power and Interdependence**, Boston: Longman, 2001.
- PRECIADO, P. **Manifesto contrassexual**. São Paulo: N-1, 2014.
- RUBIN, G. **Políticas do sexo**. São Paulo: Ubu Editora LTDA-ME, 2017.

SANTOS, C; PIASSI, L. O vilão desviante: uma leitura sociocultural pela perspectiva de gênero de Scar em O Rei Leão. **Textura**, n. 32, p. 124-146, 2014.

SEDGWICK, E. A epistemologia do armário. **Cadernos Pagu**, Campinas, n. 28, v. 1, p. 19-54, 2007.

TAVARES, C. Cinema de horror: O medo é a alma do negócio. **Revista Temática**, João Pessoa, n. 5, v. 7, 2011. Disponível em <http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/30214>>. Acesso em: 16 de novembro de 2021.

WITTIG, M. **El pensamiento heterosexual y otros ensayos**. Barcelona: Egales, 2010.

Como citar este artigo:

CUNHA, Luis Henrique Souza. Holding out for a (queer) hero: A jornada do herói em Chucky e abordagens sobre sexualidades no horror. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul. - dez. 2023. p. 7-14.

**José Eduardo Gomes de Sá
Francisco**

Bacharel em Ciências Sociais.
Universidade Federal de São Carlos
(UFSCar).

E-mail: joseeduardogsf@gmail.com

Wagner Xavier de Camargo

Doutor em Ciências Humanas (Estudos
de Gênero). Professor-doutor na
Faculdade de Educação, Universidade
Estadual de Campinas (Unicamp).

E-mail: wagnerx@unicamp.br

GÊNERO, DIVERSIDADE SEXUAL E EDUCAÇÃO: Analisando super-heroínas/ heróis midiáticos de HQ's

Resumo: Nos últimos vinte anos tem havido crescente interesse de pesquisa por parte do mundo acadêmico acerca das História em Quadrinhos (HQ's). Este artigo, por sua vez, objetiva tratar de HQ's de super-heróis midiáticos (da Marvel e DC Comics), na interface com questões de gênero e diversidade sexual, utilizando de pesquisas bibliográficas voltadas aos campos de gênero e sexualidade nos quadrinhos, relacionando-as com elementos educacionais. A partir das reflexões aqui realizadas conclui-se que, por mais que haja personagens que encarnem um posicionamento e discursos mais abertos no tocante às identidades e orientações sexuais, tais questões ainda são complexas e pouco bem-vindas por parte do público *nerd* ou *geek*, muito em virtude tanto de uma formação conservadora do próprio gênero das superaventuras quanto em função do modelo educacional voltado à uma pedagogia heteronormativa.

Palavras-chaves: História em quadrinhos; Universo geek; Estudos de gênero; Pedagogia heteronormativa.

GENDER, SEXUAL DIVERSITY AND EDUCATION: Analyzing mediatic super heroines/heroes in comics

Abstract: *In the last twenty years there has been a growing interest in research by the academic world about comics. This article aims to deal with media superhero comics (from Marvel and DC Comics) in the interface with gender issues and sexual diversity, using bibliographical research focused on the fields of gender and sexuality in comics, connecting them to educational elements. From the reflections carried out here, it is concluded that, even though there are characters who embrace a more opened position and discourses regarding to sexual identity and orientation, such issues are still complex and unwelcomed by the nerd or geek public, largely due to both a conservative formation of the super adventure genre itself and due to the educational model aimed at a heteronormative pedagogy.*

Keywords: *Comics; Geek world; Gender studies; Heteronormative pedagogy.*

Data de submissão: 30/04/2023

Revisão: 23/10/2023

Aprovação: 28/10/2023

Publicação: 15/01/2024



1. INTRODUÇÃO: GÊNERO E DIVERSIDADE SEXUAL EM FIGURAS HERÓICAS DE HQ'S

Quando pensamos em Histórias em Quadrinhos (HQ's), tendemos a conectá-las com universos fantasiosos, fatos ou fenômenos irrealis, ou ainda, com enredos que não teriam referência na realidade da vida. No entanto, desde as primeiras HQ's, heroínas e heróis tematizam problemáticas candentes da sociedade, que podem se transformar segundo os tempos históricos, porém sempre acabam trazendo questões que afetam a nós, humanos.

Importante frisar que as HQ's não tiveram origem com as histórias de heróis. McCloud (1995) explica que linguagens baseadas em *imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada* são datadas desde milênios a.C.. Porém, assume-se por diversos estudiosos da mídia (Luyten, 1989; EISNER, 1989; McCloud, 1995), que o formato das HQ's, da maneira como conhecemos atualmente, é oriundo de um período mais recente, do final do século XIX e início do século XX.

Tratado por anos como um objeto desprovido de valor para estudos, Ramos (2006) e Vergueiro (2017) defendem que os quadrinhos, na realidade, apresentam amplo leque de esferas a serem compreendidas pelo mundo acadêmico, como discursos, críticas sociais, linguagens alternativas, mercado consumidor, etc., contendo diversos gêneros como comédia, drama, ação e derivados. Entretanto, as HQ's, desde os anos 1970-1980, acabaram virando produto da chamada cultura *pop*, ou o que atualmente se conhece como cultura *nerd* ou *geek*¹, de modo que o sucesso delas no meio, em especial pelos quadrinhos heróicos, tenha contribuído para uma associação cada vez maior com este gênero.

No caso dos quadrinhos voltados para super-heroínas/heróis, elementos como humor, filosofia e política estão presentes desde os primeiros lançamentos, no final dos anos 1930, a exemplo dos clássicos vilões nazistas nos quadrinhos da Marvel e DC Comics, na chamada “Era de Ouro” (que vai até a metade da década de 1940), ou então do fator “humanização”, trazido pelas histórias a partir de *Spiderman* (Homem-Aranha) e *Fantastic Four* (Quarteto Fantástico), da Marvel, com personagens antes tidos como “perfeitos” passando a enfrentar problemas “comuns”, como emprego, rejeições amorosas, depressão, luto, etc. Além disso, a “Era de Bronze”, entre os anos 1960 e 80, trouxe ainda as problemáticas sociais como racismo, feminismo, homofobia e xenofobia como fatores também presentes nas aventuras (Feijó, 1997).

É na esteira destes temas que se faz importante pensar na diversidade sexual e de gênero no contexto das HQ's. As representações LGBTQIA+ nelas é um caso paradigmático – aliás, pode-se entendê-lo como derivado desta pauta mais ampla de demandas por direitos de minorias sociais. Hoje sabemos sobre super-heróis que saíram do “armário da sexualidade”, de heroínas que mantêm relações com homens e mulheres (são bissexuais), de personagens que postulam incertezas sobre suas atrações sexuais ou se identificam com a não binaridade, entre outros.²

Neste sentido, as representações LGBTQIA+ nos produtos culturais, midiáticos e narrativos carregam debates significativos em níveis sociais, subjetivos e até ético-políticos. Nos meio quadrinista, por exemplo, este assunto proporcionou grandes discussões especialmente em dois casos: em 2019, quando o então prefeito do Rio de Janeiro, Marcelo Crivella (Putti, 2019), mandou recolher os exemplares da HQ (Histórias em Quadrinhos) *Vingadores: a cruzada das crianças*, da Marvel, da

¹ Os termos *nerd* e *geek*, nos dias de hoje, são usados constantemente como sinônimos, e representam, na maior parte das vezes, a representação de uma cultura voltada para o consumo de produtos de ficção científica ou maior inclinação para os estudos escolares/acadêmicos (Konzack, 2006).

² O acrônimo LGBTQIA+ reúne pessoas autoidentificadas como lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais, transgêneros, queer, intersexo, assexuais e demais, e se desdobrou em várias siglas representacionais nos últimos anos, encampando uma variedade ampla de orientações sexuais e expressões de gênero.

Bienal do Livro no Riocentro, pelo fato do enredo trazer um *beijo gay* entre os personagens Wiccano e Hulkling³; e em 2021, com o novo detentor do título de Superman, Jon Kent – filho do Superman original, Clark Kent – beijando outro homem e demonstrando sua bissexualidade na edição *Superman: Son of Kal-El #5*, da DC Comics (Gravena, 2021).

Diante de tais casos, diversas personalidades midiáticas (de artistas a políticos), manifestaram-se sobre o acontecido. Alguns deles afirmavam a importância destas figuras icônicas em HQ's e em outros produtos culturais (como os *blockbusters*), não somente dentro de suas respectivas histórias, mas também (e agora) como representantes da população LGBTQIA+. Outros, por sua vez, entenderam que àqueles beijos carregavam muitos pontos negativos, como a “exposição” de práticas homoafetivas a crianças e adolescentes, a presença de mensagens subliminares progressistas nos atos dos super-heróis, além de uma espécie de “degradação” das imagens atreladas ao universo de heróis e heroínas.

Aqui vale ressaltar as expectativas do senso comum sobre gêneros e sexualidades de tais heróis/heroínas, mesmo eles sendo figuras ficcionais. Para as pessoas comuns que consomem os produtos midiáticos relativos ao universo *nerd/geek*, heróis devem encarnar características de masculinidade e virilidade, contra vilões e monstros, ao passo que heroínas precisam se mostrar femininas, delicadas e sustentar signos de uma feminilidade hegemônica. Numa expressão, elas reproduzem expectativas sociais a partir de uma *pedagogia heteronormativa* que as formou.⁴ Aliás, tanto heróis homens quanto heroínas mulheres

recebem uma carga de expectativas que vão muito além do que os próprios roteiristas e desenhistas imprimiram em suas personagens. O caso da Mulher-Maravilha é uma prova disso.⁵

Para a grande maioria das pessoas, sexo e identidade de gênero devem ser coerentes e aparecerem de modo inteligível para a sociedade. Segundo Judith Butler (2003, p. 38), “gêneros ‘inteligíveis’ são aqueles que, em certo sentido, instituem e mantêm relações de coerência e continuidade entre sexo, gênero, prática sexual e desejo”. Porém, muitas pessoas (e, por extensão, também personagens de histórias fictícias) se distanciam desta “linha lógica” que organiza sexo, gênero, orientação sexual e desejo.

Como apresentado em Cruz (2017) e Paiva (2021), as representações LGBTQIA+ nos quadrinhos de super-heroínas/heróis não são tão recentes. De acordo com Cruz (2017), o primeiro super-herói assumidamente homossexual foi Estrela Polar, da Marvel, em 1979, que declarou sua orientação sexual apenas em 1992. Até a virada do milênio, influenciada pelo fortalecimento do movimento pelos “direitos LGBTQIA+” (Facchini; França, 2020), outras personagens igualmente foram enquadradas neste espectro de representação, como Flautista e Extraño, da DC, ou ainda a implícita relação entre Mística e Sina, da Marvel.

No entanto, as representações dessas personagens demonstram também diversos elementos criticados até mesmo pela comunidade trans e homossexual da época, como o fato de Extraño ter sua sexualidade gay usada como “alívio cômico” (além de ser portador do HIV), ou o fato de

³ Aqui tomamos o *gay* como chamamento do senso comum e, por isso, *beijo gay* está em itálico. Alinhamo-nos a Butler (2003) em entender as identidades não como fixas, mas mutáveis, e então deixamos os essencialismos como registros da forma que se originam nos discursos de leitores.

⁴ Pedagogia heteronormativa é um termo de Junqueira (2014) que revela as estruturas visíveis e invisíveis que orientam as ações pedagógicas no âmbito escolar, pautadas pela

heterossexualidade compulsória (o autor também a chama de pedagogia heterossexista).

⁵ William Moulton Marston criou a personagem Mulher Maravilha em 1941 e nunca a colocou como heterossexual: seus afetos e intimidades compartilhadas com outras mulheres, seus fetiches em dominar vilões amarrando-os com cordas apertadas, suas crises de dúvidas em relação aos homens que a rondavam são alguns elementos que apareciam, reiteradamente, nas HQ's (Lepore, 2017).

haver personagens vivendo dentro de rígidos “armários da sexualidade” (Cruz, 2017).⁶

Além disso, histórias completas eram lançadas representando estereótipos e com mensagens que reforçavam discursos de ódio sofridos por homossexuais na época devido à alta transmissão de AIDS no início dos anos 90, especialmente contra os homens gays (Garcia; Bastos, 2021). No caso, Garcia e Bastos (2021) apresentam tal questão na história fictícia intitulada *Vírus Legado*, dos X-Men, lançada em 1993, em que um vírus trazido do futuro infecta e mata diversos mutantes, em alusão à citada doença sexualmente transmissível e o fato de contaminar um recorte específico de pessoas.

Isso tudo foi se desenrolando na esteira de ondas conservadoras, particularmente desencadeadas pelo *Comics Code Authority* (CCA), política inspirada pelo livro *Sedução dos Inocentes* (1954), escrito pelo psiquiatra alemão Frederic Wertham, que alegou que as HQ's de super-heroínas/heróis induziam jovens à violência e a distúrbios sexuais, além de proibir menções explícitas a determinados assuntos nos quadrinhos, como drogas e representações não-heteronormativas (Morrison, 2012; Ramos, 2017; Lepore, 2017).

Tais vieses só foram se alterar nos anos 2000, a partir de personagens tratando suas sexualidades de maneira muito mais resolvida e menos escondida, particularmente induzida pelo fortalecimento do movimento LGBTQIA+ ao longo dos anos:

A desvinculação entre a homossexualidade e a transmissão do HIV, proteção contra a violência de natureza homofóbica, visibilidade e assistência a indivíduos transgênero, e, principalmente, o direito à união civil entre pessoas do mesmo sexo tornaram-se pautas constantes no debate público, desde os anos 1990 até hoje, refletindo a transformação da condição do indivíduos LGBT e, mais do que tudo, a própria diversidade existente no meio,

alterando sua identificação em meio ao tecido social e, consequentemente, os discursos e as representações sobre os mesmos (Cruz, 2017, p. 93).

Portanto, é pela compreensão de uma demanda muito maior (que é política) que pretendemos entender discursos engessados sobre “identidades” de gênero de personagens heróicos de HQs, a partir de leitoras/es destes produtos culturais. Se, como aprendemos com Butler (2003), a famigerada “identidade” é um efeito das práticas discursivas, ela também faz parte do que se pode identificar como “heterossexualidade compulsória” (Rich, 2010), ou atualizando para a crítica transfeminista, de uma “cisheteronormatividade” obrigatória (Vergueiro, 2015). Identidades ou identificações passam pela “camisa de força” da cisheteronormatividade, que imputa valores morais, estrutura hierarquias de poder, determina exclusão de uns sobre outros. E isso ocorre, igualmente, no universo ficcional das HQ's.

Assim, a metodologia do trabalho baseou-se em uma pesquisa bibliográfica cujo foco encontra-se em temas como “super-heróis”, “super-heroínas”, “diversidade sexual” e “gênero”, abordando, portanto, a maneira com que tais questões foram trabalhadas em produções quadrinistas, seja a partir das representações das performances de gênero, ou então em diferentes espectros fora do universo binário e cisheteronormativo. Após agrupar uma série de informações que interligam estes conteúdos, será abordada a esfera educativa, de modo a investigar a maneira com que o sistema educacional imputa valores sociais nos indivíduos, perpetuando o *status quo* social à população, ao mesmo tempo em que focaliza as atenções nessas produções que reproduzam tal esquema.

Desta forma, tendo como preocupação de fundo em que medida a diversidade sexual e de gênero está colocada nas HQ's de super-heroínas/heróis e seu “legado educativo”, por assim

⁶ A expressão “sair do armário” é comumente usada para designar alguém que tornou pública sua orientação não heterossexual. Porém, Murasaki e Galheigo (2016) informam que, mais do que isso, trata-se de um questionamento do

indivíduo à norma heterossexual em vigor na sociedade. Para uma discussão mais aprofundada sobre armário da sexualidade, sugerimos “A epistemologia do closet”, de Eve K. Sedgwick (2007).

dizer, este artigo se subdivide em duas partes, a saber: primeiro, analisamos como há um *modus operandi* de narrativas de HQ's dominantes que se contrapõem com narrativas alternativas, que resistem apesar de tudo. E, em seguida, baseados em uma crítica sobre como a sexualidade cisheteronormativa privilegia heróis homens em detrimento de heroínas mulheres, problematizamos gênero e heroísmo, inclusive no contexto do sistema educacional formal (em contraposição ao não formal).

2. HQ'S E SUAS NARRATIVAS: DE MOLDES DOMINANTES A ALTERNATIVOS

As “histórias de super-heróis” representam o gênero das *superaventuras* (Viana, 2005), que fora criado em 1938, justamente no lançamento do primeiro quadrinho do Super-Homem, da DC Comics – na época ainda intitulada *National Allied Publications* –, a *Action Comics #1*. Caracterizado pelos feitos impossíveis e fantásticos de personagens, como voar, mover navios, parar tanques de guerra, etc., as *superaventuras* carregavam elementos narrativos importantes do ponto de vista político, mercadológico e mesmo filosófico (Campos Filho, 2009; Andreotti, 2021; Weschenfelder; Mügge, 2022).

Além disso, a forma com que as histórias eram contadas e seus personagens descritos nestas HQ's no momento de sua criação acabaram adquirindo significados ainda mais relevantes devido ao ideário de “seres perfeitos”, o que implicava em tipos de comportamento esperados que fossem adotados por consumidores leitores. Seus enredos eram extremamente dualistas, maniqueístas (no sentido “bem x mal”), sexistas e delimitavam papéis e atitudes de *heróis/heroínas* e *vilãs/vilões*, homens e mulheres, de modo não só a estereotipar determinadas ações, discursos e comportamentos, como também manter de núcleos de poder (Beiras *et al.*, 2007). Porém, como já mencionado, mas dito de outra forma, essa “perfeição” foi substituída por uma “humanização” simbolizada por problemas cotidianos nas histórias dos personagens, não obstante à continuidade da

representação de ideologias hegemônicas e dominantes.

Entretanto, alguns padrões ainda podem ser observados ao longo dos anos, especialmente nos *modos* de se contar as histórias, assim como na construção de personagens. Desta forma, observar características dominantes relacionada ao mundo de heroínas/heróis, tanto em seus aspectos “ideais” quanto “humanizados”, delineia um caminho para a compreensão não somente do que significa ser heroína/herói, quanto como o modo com que estes quadrinhos modelam posicionamentos e ideias para o público leitor, em particular em contextos educacionais (Weschenfelder; Fradkin; Yunes, 2019; Weschenfelder; Mügge, 2022). Particularmente, Weschenfelder, Fradkin e Yunes (2019) apontam, por exemplo, que o método dos EUA de utilizar as *superaventuras* nas escolas era extremamente eficiente devido às inspirações trazidas pelos super-heróis (na maioria, homens), daquela época. Com isso, estudar elementos referentes às questões de gênero e sexualidade relacionados aos quadrinhos pode contribuir para o entendimento de como estes aspectos foram trabalhados e moldados (e ainda são), a partir deste produto cultural tão consumido pelo mundo.

Deste modo, nota-se que a figura do herói é, majoritariamente, representada por um homem cisgênero, branco e heterossexual (Amaral, 2022). O fator masculino, em especial, é dominante em todo universo *geek*. Yung (2010) afirma que “homens e garotos” representam uma espécie de “neutralidade” no meio, servindo de base para a construção de personagens, enquanto que personagens femininas estão sujeitas às suas próprias classificações, sendo constantemente retratadas sob conceitos pejorativos, sejam moças indefesas para serem salvas por um herói, ou personagens vulneráveis com roupas curtas e sensuais para provocarem os homens a partir de comportamentos sensuais e maliciosos (Nascimento Jr.; Piassi, 2014).

Devido à particularidade das HQ's de conter textos e imagens para o seu consumo, os desenhos e traços observados nos personagens também adquirem importância expressiva para o estudo em questão. Neste sentido, entende-se que a forma com que os corpos são representados nas histórias

contribui para a propagação de um ideal a ser disseminado nelas. Assim, Beiras e autores (2007) analisam que corpos masculinos, quando destinados a personagens heróicos para servirem de inspiração, são representados como musculosos e viris, a fim de servirem de referência a leitores como o ideal de masculinidade da cultura estadunidense. E isso ocorre, principalmente, quando contrastados com “cidadãos comuns” das histórias, que além de possuírem corpos menos musculosos e muitas vezes magros e esguios, também expõem aparências e comportamentos mais vulneráveis, sendo o contrário do que se espera do gênero masculino.

Estas menções, porém, limitam-se apenas a um entendimento binário sobre gênero, de modo que refletem, geralmente, somente as categorias nominalistas de homens e mulheres cisgêneros, de tal forma que “sexo” e “gênero” estão, na maior parte das histórias contadas, totalmente vinculados um ao outro, dentro de uma lógica estrutural e padronizante. De acordo com Knowles (2008 *apud* Vasconcelos, 2019), a ficção é uma maneira de propagar a heterossexualidade compulsória, assim como o binarismo de gênero, o qual já foi reforçado pelas próprias editoras Marvel e DC ao longo das décadas. O editor-chefe dessa última, Jim Shooter, proibiu a manifestação de personagens LGBTQIA+ na década de 1980, ao passo que a Marvel construiu esta “divisão” a partir da construção de seus personagens não heteronormativos como “traidores” às condições masculinas – como exemplo temos o deus asgardiano Loki, vilão efeminado e deus da mentira (Vasconcelos, 2019).⁷

Desta forma, são poucos os exemplos de super-heroínas/heróis que fogem à lógica binária de gênero nos modelos de narrativas vigentes ao longo da história das editoras. Além do que já foi citado neste texto, há o Perpétuo Desejo, da DC Comics, integrante do universo Sandman, como uma das únicas representações não-binárias (ou possivelmente de gênero fluido). Observe-o na ilustração a seguir:



FIGURA 1. Perpétuo Desejo, do universo Sandman.

Fonte: Site Torre de Vigilância.⁸

Porém, tal situação vem visivelmente se alterando nos últimos anos, com personagens como Jess Chambers, velocista da DC Comics lançado em 2021, e Porcelana, também da DC, notadamente de gênero fluido. Há, ainda, Xavin que, na realidade, possui seu gênero fluido representado na forma de superpoder, uma vez que é um *Skrull* (raça da Marvel) e tem a habilidade de alterar sua aparência física.

⁷ O vilão Loki, irmão asgardiano de Thor (deus do Trovão) teve seu gênero e sexualidade revelados somente na série da *Disney Plus*, lançada em 2021.

⁸ Disponível em: <https://www.torredevigilancia.com/saiba-quem-sao-os-perpetuos-e-se-prepare-para-a-serie-sandman-da-netflix/>.



FIGURA 2: Personagem Xavin demonstra habilidade de alterar seu sexo.

Fonte: Retirada no Twitter.

3. DAS PROBLEMÁTICAS DE GÊNERO E SEXUALIDADE NAS HQ'S PARA O ÂMBITO EDUCACIONAL

Na história da cultura ocidental não é de hoje que o heroísmo é colado às grandes figuras masculinas: inclusive, há críticas historiográficas que questionam esse heroísmo ser imputado apenas aos homens, arquitetando enredos falocêntricos, machistas e, muitas vezes, misóginos (de aversão às mulheres) (Perrot, 2017). Aprendemos em currículos heteronormativos nas escolas que os heróis são homens, e as mulheres seriam coadjuvantes em acontecimentos e fatos, sendo consideradas inferiores ou pouco importantes.

No universo das HQ's, o despontar das histórias do Superman no contexto da Segunda Guerra Mundial foi realmente surpreendente. Lepore (2017), ao contextualizar o momento em que as histórias do Homem de Aço empolgavam gerações, também afirma que suas aventuras serviam para incentivar os soldados na Guerra, assim como aconteceu com as figuras do Capitão América, que aparece na capa de sua primeira HQ socando o rosto de Hitler, ou ainda o Tocha Humana e Príncipe Namor posteriormente em ações similares (Silva, 2008).

Mas Weschenfelder e Colling (2011) relatam que foi devido às investidas e protestos do movimento feminista branco de Segunda Onda que a criação de super-heroínas passou a ser incentivada neste meio. Queremos registrar que, a partir de nossas leituras de diversas fontes, há três momentos importantes entre as décadas de 1930 e 1940 que denotam o aparecimento de heroínas em HQ's: 1º) entre os anos de 1936 e 1937, no qual aparecem *Fantomah*, a mulher misteriosa da selva, e *Sheena*, a rainha da selva. Ambas tiveram algum apelo, mas apenas *Sheena* ganhou uma revista própria rapidamente (Figura 3)⁹; 2º) efervescência do início dos anos 1940: *Black Fury* (ou *Miss Fury*) e *Phantom Lady* foram lançadas meses antes da Mulher Maravilha, cuja estreia se dá em dezembro de 1941, na edição n. 8 da *All-Star Comics*, intitulado *Introducing Wonder Woman* (Lepora, 2017); 3º) em nossa interpretação, o terceiro momento ocorre ao longo da década de 1940, em que lançar heroínas fantásticas e com múltiplos poderes passou a ser uma constante. Desta fase têm destaque *Golden Girl*, que inclusive luta ao lado do Capitão América na Segunda Guerra, *The Blonde Phantom*, a primeira heroína direcionada ao público feminino (Figura 4), e Namora, a versão feminina do Príncipe Namor (Machado, 2023), dentre outras.

⁹ Will Eisner criou Sheena em 1937, sob o pseudônimo de William Thomas. Como explica Feijó (1997, p. 45), “versão feminina de Tarzan, Sheena era linda, selvagem e só usava um

minúsculo biquíni de leopardo, um *show* de sensualidade que enlouquecia os jovens leitores da época”.



FIGURA 3. Sheena Queen of the Jungle #510

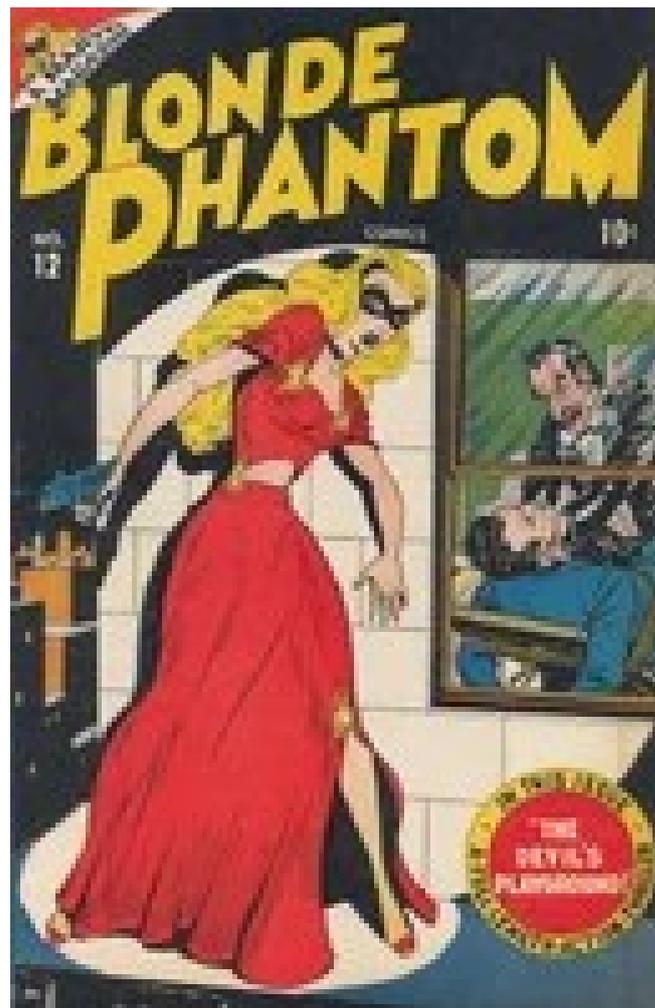


FIGURA 4. Blonde Phantom comics #1211

Mulher Maravilha não foi a primeira, mas certamente foi a heroína que adquiriu estrondoso sucesso a partir de seu lançamento. Jill Lepore, pesquisadora feminista que mergulha nos arquivos pessoais do criador desta personagem, afirma que Marston, ao criá-la, queria oferecer às crianças e jovens um modelo de feminilidade forte, livre e corajosa, além de “combater a ideia de que as mulheres são inferiores aos homens, e para inspirar meninas à autoconfiança e às realizações no atletismo, nas ocupações e profissões

¹⁰ Disponível em:
<https://mondomoda.com.br/2020/07/10/primeiras-super-heroínas-das-hqs-parte-1/>.

¹¹ Disponível em:
https://marvel.fandom.com/wiki/Blonde_Phantom_Comics_Vol_1.



monopolizadas pelos homens” (Lepore, 2017, p. 278).

Nos anos 1960 viriam os ventos de mudança da revolução sexual e de costumes e, no mundo das HQs, foi a partir dos X-Men que as personagens mulheres passaram a ter maior destaque, período em que seus criadores, Stan Lee e Jack Kirby, também notaram a força dos movimentos estudantis, negro e feministas (de outras perspectivas).

Estes acontecimentos sem precedentes foram responsáveis, não apenas pela maior inserção de personagens mulheres em papéis de protagonismo, como também se expandiu para o tema da diversidade sexual em si, retratando heroínas e heróis mutantes como seres que, apesar de possuírem a capacidade de ajudar as pessoas, seriam discriminadas/os por portarem o gene “Fator X”, algo que as/os faziam adquirir aparências tidas como “anormais” (Weschenfelder; Colling, 2011). Ao mesmo tempo e como consequência, o tema da sexualidade também ganhou espaço nos quadrinhos, porém, de maneira mais implícita por conta da restrição imposta pela CCA. Com isso, personagens não-heteronormativos foram marginalizados e ocultados por décadas, limitando-se a papéis vilanescos, estereotipados e mesmo ridicularizados.

As discussões a respeito dessas pautas nos quadrinhos, apesar de aparentarem estar restritas a um campo meramente voltado para o entretenimento, carregam extrema importância não somente pelo consumo desenfreado de produtos voltados às/aos super-heroínas/heróis, como também pelo caráter educacional presente nas HQ’s, particularmente em sala de aula. Neste sentido, Ramos (2004; 2006) em vários de seus escritos, apresenta interessantes e detalhadas propostas do uso de HQ’s para as escolas brasileiras, como recursos didáticos no ensino de língua portuguesa.

As críticas ao uso de quadrinhos são antigas e a aversão à sua aplicação no ambiente educacional vêm desde a década de 1920 no Brasil. Dizia-se, sem quaisquer fundamentos, que as histórias embutiam costumes “estrangeiros” nas crianças (Weschenfelder; Fradkin; Yunes, 2019) e que isso era “perigoso”. Segundo esses autores mencionados, surpreendentemente foi o sociólogo Gilberto Freyre um dos primeiros a defender o uso de HQ’s na alfabetização das crianças, ainda em

1949. Desde então, diversos estudos são conduzidos na intenção de averiguar de que maneira os quadrinhos, dentre eles os de superaventuras, poderiam influenciar, contribuir ou prejudicar a formação do indivíduo e sua educação.

Diante disso, percebemos a coexistência de duas forças opostas que implicam, diretamente, na relação dos conhecimentos formais *versus* não formais, e que colocam em oposição “escola x HQ’s” – sem sentido, em nossa visão. A deslegitimação de conhecimentos outros (não formais como o das HQ’s) reforça que apenas o conhecimento institucionalizado é válido. Orso (2012), por exemplo, explica que a educação é um mecanismo para a manutenção do *status quo*, de modo que características estruturais como o machismo e a heteronormatividade sejam inseridas, coercitivamente, nos ensinamentos pedagógicos aos alunos.

Portanto, caso a escola e seu corpo docente não questionem métodos e formas de ensino e se abram para novas linguagens e possibilidades, tendem a reafirmar uma masculinidade hegemônica (Connell, 2005) tóxica e uma feminilidade padrão, que ao mesmo tempo reforça estereótipos vinculados a “papéis” de gênero (algo sem sentido quando pensamos em expressões de gênero que não são fixas), postula hierarquias que violentam, inferiorizam e aniquilam corpos dissidentes. Por isso, a discussão aqui encampada sobre a diversidade sexual e gênero em conteúdos não formais de ensino (como as HQ’s) ser de fundamental importância.

Nesta perspectiva existem dimensões da heteronormatividade e patriarcais presentes no cotidiano escolar que impregnam o currículo, compõem redes de poderes, estabelecem controle e vigilância, promovem a gestão das fronteiras da (hetero)normalidade, produzem classificações, hierarquizações, privilégios, estigmatização, marginalização, comprometem o direito à educação

de qualidade e engendram uma cidadania mutilada.¹²

No caso de sujeitos LGBTQIA+, Miranda e Oliveira (2016) explicam que os poucos debates a respeito do tema na intersecção com a educação, além do entendimento de que os membros desta comunidade são “aceitáveis” desde que discretos, silenciados, “dóceis” (para lembrar termos de Michel Foucault), também pactuam, de alguma forma, com a manutenção da estrutura heteronormativa do sistema educacional.

Tais questões se relacionam diretamente com a forma com que personagens fora da lógica patriarcal e cisheteronormativa são retratados nas HQ’s de super-heróis, assim como na forma com que leitoras/es as/os recepcionam. Como já dito, demoraram-se décadas até que super-heroínas tivessem algum papel de destaque nas HQ’s consumidas pelo público em geral, limitando-se por muito tempo ao papel de vítima ou à sombra de super-heróis homens. Além disso, a CCA fez com que os primeiros personagens LGBTQIA+ tivessem suas representações ocultadas, nunca se referindo às suas sexualidades de maneira direta e explícita.

Um dos pontos que corroboram para o entendimento de que este “mecanismo” cumpre adequadamente a função de “manter o *status quo*” é a diversidade de trabalhos e HQ’s que apresentam a presença massiva de fãs, que estão descontentes com os destaques dados a personagens com estas características, assim como suas justificativas.¹³

A partir do trabalho de Amaral (2022), por exemplo, percebe-se que diversas leitoras/es demonstram insatisfação com a transformação de um personagem clássico em LGBTQIA+, ou com a criação de um novo como parte do acrônimo, ou ainda com super-heroínas recebendo destaques utilizando como justificativa alguns argumentos como “nos quadrinhos não é assim”, “estão forçando a barra para agradecer minorias”, “estão

tirando a essência dos super-heróis”, entre outros argumentos.

O uso do termo “essência”, em específico, reflete um entendimento central do artigo de que, em uma superaventura, algumas hierarquias e estruturas devem ser mantidas: o protagonista deve ser homem (especificamente cisgênero) e hétero; fora isso, estará afastando-se do que realmente é uma HQ de super-heróis. Isso ressalta não apenas a relação que consumidores possuem com o sistema de valores pregados pelo sistema educacional, como também demonstra uma formação de pensamento gerada pelas próprias HQ’s: se o protagonismo ou até uma simples presença de personagens deste tipo não condiz com os quadrinhos antigos, e se este movimento ocorre apenas devido à ascensão de movimentos sociais recentes, demonstra-se que as histórias até então são marcadas por viés conservador, adotado pelo sistema educacional.

Tais manifestações nas obras, inclusive, apresentam efeitos práticos no pensamento social, como Diniz (2021) reforça, a partir da observação de que o público masculino se sente menos confortável com mulheres em posição de poder, assim como ele culpabiliza mais as vítimas em casos de abusos sexuais, do que os abusadores homens em si. O estudo de Cavalcanti (2018) demonstra que, no período imediato do pós-Guerra, as representações femininas, em especial, sofreram mudanças drásticas – como foi o caso da Mulher-Maravilha que, antes retratada como Amazona intrépida e valente, passou a ser estampada nas capas de suas revistas com vestimentas e comportamentos mais vulneráveis, particularmente na presença de seu namorado Steve Trevor:

¹² Sabemos aqui que existe uma longa discussão sobre currículo e escola, na Educação, mas também em várias áreas do conhecimento. No entanto, aprofundar este aspecto aqui não cabe nos limites deste artigo.

¹³ Outro ponto interessante como desdobramentos deste artigo seria analisar as produções escritas dos *fandoms*, grupos de fãs-escritores-amadores, que desdobram histórias oficiais (*fanfictions*).

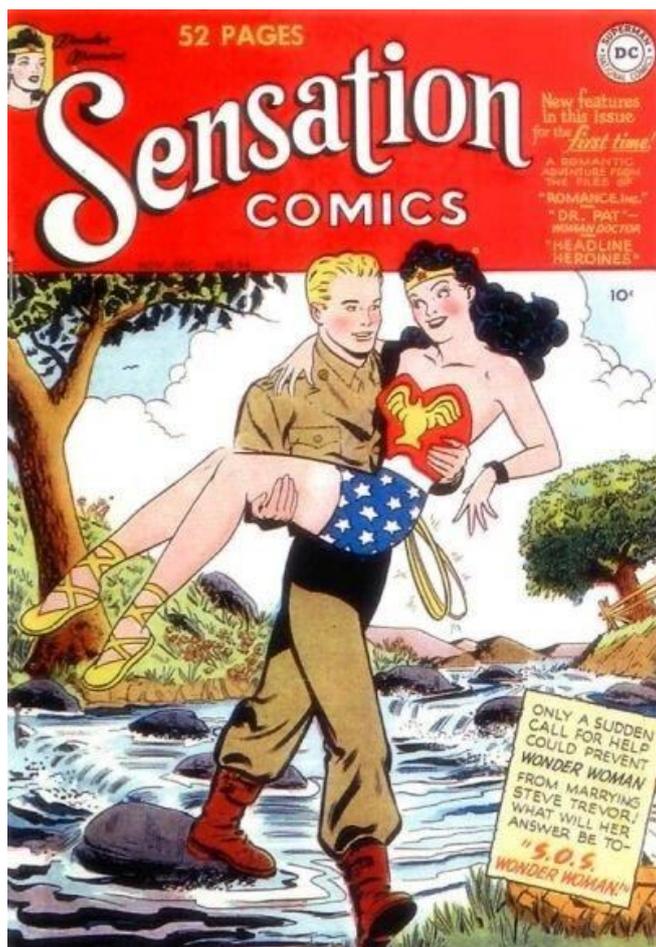


FIGURA 5. Capa de 1949, Mulher-Maravilha socorrida por Steve Trevor.

Fonte: DC Fandom.¹⁴

Dessa maneira, a partir da incorporação de valores de produtos culturais importados que o público da mídia quadrinista consome, moldou-se uma predisposição para manter o *status quo* em relação às questões de gênero e sexualidade – e, neste sentido, o próprio meio educacional legítima tal aspecto. Isso revela com clareza a estrutura social hierárquica e desigual no que tange aos gêneros e sexualidades, tanto quando se analisa a produção, quanto o consumo de HQ's. Portanto, de maneira inadvertida, Weschenfelder e Colling (2011) destacam que a adoção de linguagens e narrativas

que desafiem valores dominantes possa se tornar potente agente de empoderamento para consumidoras/es. Os autores citam, por exemplo, o consumo de histórias de super-heroínas que desbancam seus parceiros masculinos, ou daquelas que focalizam personagens alternativos e fantásticos LGBTQIA+.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tivemos por objetivo tensionar questões relativas ao consumo de HQ's de super-heroínas/heróis midiáticos (principalmente da Marvel e da DC Comics) no cômputo de um conjunto de problemáticas relativas às diversidades sexuais e de gênero.

Obviamente este artigo não é uma receita, muito menos um documento mandatário sobre “como as coisas devem ser”, mesmo porque, como gostamos de HQ's de super-heroínas/heróis e nos interessamos pelos trabalhos acadêmicos que as/os tomam como objeto de estudo, sugerimos que eles sirvam de referências para pensar outras e novas formas de se trabalharem conteúdos culturais e lúdicos na escola, porém de forma crítica e não reprodutiva.

Entretanto, e depois de algum debate intenso entre nós e de nossas leituras bibliográficas, percebemos que, por mais que haja personagens que encarnem posicionamentos e discursos mais abertos no tocante às identidades e orientações sexuais, tais questões ainda são complexas e pouco bem-vindas por parte do público *nerd* ou *geek*, seja em ambientes de educação não formal (*shopping centers*, roda de amigos, feiras de *cosplay*, etc.), seja naqueles de educação formal (como as escolas públicas ou privadas). Isso porque, inclusive, esta temática ainda é pouco assimilável e mesmo aceita para um público mais geral no país.

Portanto, de uma perspectiva educacional formal, se não houver abertura e certa ousadia por parte de docentes em empregar HQ's como formas

¹⁴ Disponível em:

https://dc.fandom.com/wiki/Sensation_Comics_Vol_1_94.

críticas de trabalhar conteúdos educacionais (como numa aula de história sobre a Segunda Guerra Mundial ou numa explicação biológica de heróis que conseguem respirar debaixo d'água, por exemplo) e, de uma perspectiva educacional não formal, se não houver editoras que publicam histórias alternativas, que criam/recriam personagens fantásticas/os, inteligentes e bem-sucedidas/os LGBTQIA+ não haverá mudanças culturais significativas no seio social.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Caio. **A receptividade a personagens LGBTQIA+ nas Histórias em Quadrinhos de super-heróis**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2022. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/27597>. Acesso em: 10 out. 2023.

ANDREOTTI, Bruno. Super-heróismo e fascismo. *In: Super-heróis e política*. 2 ed. São Paulo: Ed. Criativo, 2021.

BEIRAS, Adriano *et al.* Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia & Sociedade**, v. 19, p. 62-67, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/wf5NkZ7jR4TKj46yGmtDswG/?lang=pt>. Acesso em 10 out. 2023.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CAMPOS FILHO, Celso de Sousa. **Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica**. Monografia (Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/2120/2/20583462.pdf>. Acesso em: 11 out. 2023.

CAVALCANTI, Marina de Simone. **Muito além dos superpoderes: as histórias em quadrinhos de super-heróis como força social**. 2018. Monografia

(Bacharelado em Produção Cultural) - Instituto Federal do Rio de Janeiro, Nilópolis, 2018.

CONNELL, Robert W. **Masculinities**. 2nd ed. Berkeley: University of California, 2005.

CRUZ, Dandara Palankof. **A outra ponte do arco-íris: discursos e representações LGBT nas histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas**. Dissertação de Mestrado, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/11736>. Acesso em: 19 mar. 2023.

DINIZ, Fernanda Cristina de Oliveira Ramalho. **Super-heroína (en)cena: representatividade e representações sociais das mulheres e das super-heroínas**. 2021. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/26020/1/FernandaCristinaDeOliveiraRamalhoDiniz_Dissert.pdf. Acesso em: 14 mar. 2023.

EISNER, Will. **Arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes Ed. Ltda, 1989.

FACCHINI, Regina; FRANÇA, Isadora (Orgs.). **Direitos em disputa: LGBTI+, poder e diferença no Brasil contemporâneo**. Campinas: Ed. Unicamp, 2020.

FEIJÓ, Mario. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna, 1997.

GARCIA, Yuri; BASTOS, Thiago. A representatividade das minorias sociais nas histórias em quadrinhos dos X-Men e sua importância para a sociedade. **INSÓLITA - Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito, da Fantasia e do Imaginário**, v. 1, n. 2, p. 30-46, dez. 2021. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/insolita/article/view/4254/pdf>. Acesso em: 10 out. 2023.

MIRANDA, Marcelo Henrique Gonçalves; OLIVEIRA, Ana Caroline Amorim. Os limites das categorias heteronormativas no cotidiano escolar e a pedagogia queer: o caso do uso do banheiro. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, v. 13, n. 32, p. 350-373, 2016. Disponível em: <http://revistaadmmade.estacio.br/index.php/reeduc/article/viewArticle/1191>. Acesso em: 21 mar. 2023.

GRAVENA, Leo. Legião dos Heróis. DC anuncia que Jon Kent, o novo Superman, é bissexual. **Blog Legião dos Heróis**. 2021. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/jon-kent-superman-dc-bissexual.html>. Acesso em: 25 abr. 2023.

JUNQUEIRA, Rogério Diniz. A pedagogia do armário: heterossexismo e vigilância de gênero no cotidiano escolar. **Annual Review of Critical Psychology**, n. 11, p. 189-204, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Rogerio-Junqueira/publication/318275684_Gender_and_Sexuality_A_PEDAGOGIA_DO_ARMARIO_HETEROSSEXISMO_E_VIGILANCIA_DE_GENERO_NO_COTIDIANO_ESCOLAR_BRASILEIRO/links/595f793f0f7e9b8194dfca0a/Gender-and-Sexuality-A-PEDAGOGIA-DO-ARMARIO-HETEROSSEXISMO-E-VIGILANCIA-DE-GENERO-NO-COTIDIANO-ESCOLAR-BRASILEIRO.pdf. Acesso em: 2 abr. 2023.

KONZACK, Lars. Geek Culture: The 3rd Counter-Culture. In: **Fun 'n' Games Conference 2006**, Preston: June 26-28, 2006. p. 71-78. Disponível em: https://www.academia.edu/3808704/Geek_Culture_The_3rd_Counter_Culture. Acesso em: 26 abr. 2022.

LEPORE, Jill. **A história secreta da Mulher-Maravilha**. Trad. Érico Assis. 2ª ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. 2ª ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros, mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis. São Paulo: Seoman. 2012.

MURASAKI, Aryel Ken; GALHEIGO, Sandra Maria. Juventude, homossexualidade e diversidade: um estudo sobre o processo de sair do armário usando mapas corporais. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 24, n. 1, p. 53-68, 2016. Disponível em: https://observatorio.fm.usp.br/bitstream/OPI/29446/2/art_MURASAKI_Youth_homosexuality_and_diversity_a_study_on_the_2016_por.PDF. Acesso em: 10 out. 2023.

NASCIMENTO Jr., Francisco de Assis; PIASSI, Luis Paulo. Crise de Identidade: a representação de gênero nos quadrinhos de super-heróis. In: **Congresso Internacional Interdisciplinar em Sociais e Humanidades**, v. 3, n. 7, 2014. p. 681-698. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Luis-Paulo-Piassi/publication/341993294_Crise_de_Identidade_e_a_Representacao_de_Genero_nos_Quadrinhos_d_e_Super-Herois/links/5edd697c458515294544424a/Crise-de-Identidade-a-Representacao-de-Genero-nos-Quadrinhos-de-Super-Herois.pdf. Acesso em: 10 out. 2023.

ORSO, Paulino José. Educação, história, possibilidades e os limites. **Germinal: marxismo e educação em debate**, v. 4, n. 2, p. 46-57, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistagerminia/article/view/9384/6822>. Acesso em 10 out. 2023.

PAIVA, Mário Jorge de. John Constantine e a questão homoafetiva: uma análise sobre representações LGBTI+ em quadrinhos de super-heróis e animações infanto-juvenis. **Revista Sem Aspas**, Araraquara, v. 10, n. 00, p. e021005, 2021. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/semaspas/article/view/14543/11087>. Acesso em: 22 out. 2023.

PERROT, Michelle. **Os excluídos da história: operários, mulheres e prisioneiros**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

PUTTI, Alexandre. Crivella manda retirar HQ com beijo gay da Bienal do Livro no Rio. **Carta Capital**, 2019. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/diversidade/crivella-manda-retirar-hq-com-beijo-gay-da-bienal-do-livro-no-rio/>. Acesso em: 10 out. 2023.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: um novo objeto de estudos. **Estudos Linguísticos** [formato físico], v. 35, p. 1574-1583, 2006.

RAMOS, Paulo. Os quadrinhos em aulas de Língua Portuguesa. In: VERGUEIRO, Waldomiro & RAMA, Ângela (Orgs.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004. p. 65-85.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades: um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics**. 2017. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-AXWMUC/1/tese_doutorado_vers_o_para_encaderna_o_vers_o_final.pdf. Acesso em: 10 out. 2023.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsório e existência lésbica (tradução Carlos Guilherme do Vale). **Revista Bagoas - estudos gays, gênero e sexualidade**, v. 4, n. 5, 2010. p. 17-44. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2309/1742>. Acesso em 10 mar. 2023.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. A epistemologia do armário. **Cadernos PAGU**; Campinas, v. 1, n. 28, p. 19-54, jan./jun. 2007. Disponível em <https://www.scielo.br/j/cpa/a/hWcQckryVj3MMbWsTF5pnqn/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 11 mar. 2023.

SILVA, Elcio Eduardo da. **Namor, Tocha Humana e Capitão América em Marvels: Ao lado dos Aliados na 2ª Guerra Mundial**. 2008. Monografia (graduação em História) - Instituto de História, Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/19138/1/NamorTochaHumana.pdf>. Acesso em 28 mar. 2023.

VASCONCELOS, Angelina Michele. Dissidências sexuais e de gênero em HQ's: produção de subjetividades. **Seminário Interlinhas**, v. 7, n. 2, p. 31-42, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/asipc/articula/view/15900>. Acesso em 11 out. 2023.

VERGUEIRO, Viviane. **Por inflexões decoloniais de corpos e identidades de gênero inconformes: uma análise autoetnográfica da cisgeneridade como normatividade**. 2015. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) - Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/19685/1/VERGUEIRO%20Viviane%20-%20Por%20inflexoes%20decoloniais%20de%20corpos%20e%20identidades%20de%20genero%20inconformes.pdf>. Acesso em: 11 out. 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; MÜGGE, Ernani. Superaventuras em ambientes escolares: recursos de desenvolvimentos humanos em crianças e adolescentes em situações de riscos. **Revista Parajás**, v. 5, n. 2, p. 62-77, 2022. Disponível em: <http://revista.institutoparajas.org/index.php/parajas/article/view/78/122>. Acesso em: 11 out. 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; FRADKIN, Chris; YUNES, Maria Angela Mattar. Além da superaventura: quadrinhos em ambiente



escolar. **Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica**, Recife, v. 5, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Gelson-Weschenfelder/publication/339149341_Alem_da_superaventura_quadriinhos_em_ambiente_escolar_Beyond_the_super_adventure_comics_in_a_school_environment/links/5e419c76a6fdccd9659a1349/Al-em-da-superaventura-quadriinhos-em-ambiente-escolar-Beyond-the-super-adventure-comics-in-a-school-environment.pdf. Acesso em: 28 mar. 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; COLLING, Ana. As super-heroínas das histórias em quadrinhos e as relações de gênero. **Diálogos - Revista do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História**, v. 15, n. 2, p. 437-454, 2011. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3055/305526548004.pdf>. Acesso em: 11 out. 2023.

YUNG, Rachel. **Geek Media and Identity**. Honors Thesis in Sociocultural Anthropology. 2010. p. 1-96. Disponível em: <https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/79473/rach?sequence=1>. Acesso em: 27 abr. 2023.

Como citar este artigo:

FRANCISCO, José Eduardo Gomes de Sá; CAMARGO, Wagner Xavier de. Gênero, diversidade sexual e educação: analisando super-heroínas/heróis midiáticos de HQ's. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul. - dez. 2023. p. 15-29.

Mariane Poli da Silveira

Mestranda em Letras na Universidade
Presbiteriana Mackenzie.

Email: mariane.poli@gmail.com

Maria Elisa Rodrigues Moreira

Doutora em Literatura Comparada,
docente na Universidade Presbiteriana
Mackenzie.

Email: maria.moreira@mackenzie.br

VISIBILIDADE QUEER EM PROGRAMAS GEEK

Resumo: A cultura geek tem se desenvolvido nos últimos anos e ganhado espaço na mídia mainstream. Programas de TV que atendem ao gosto dos geeks e nerds são mais comuns, e sua popularidade tem aumentado. No entanto, o avanço da visibilidade geek ainda é limitado pelo estereótipo de seu público, o homem branco. Houve algum progresso na inclusão de personagens de diferentes origens, embora com alguns obstáculos. Em relação à representação queer, a mídia geek ainda está no começo de sua caminhada para a mudança, e essas representações são atualmente feitas de forma superficial. Este artigo tem como objetivo observar, a partir do campo dos Estudos de Mídia e dos Estudos Queer, como alguns personagens LGBT token são utilizados na narrativa, assim como os problemas que eles criam ao contar uma história de sucesso cujo foco é uma representação vazia, em vez de uma visibilidade real.

Palavras-chaves: Personagens queer; Tokenismo; Cultura geek; Representatividade; Mídia.

QUEER VISIBILITY IN GEEK TV SHOWS

Abstract: *Geek culture has developed in the last few years and gained more space in mainstream media. TV shows that cater to the taste of geeks and nerds are more common, increasing their popularity considerably. Nonetheless, the advancement of geek visibility is still constrained by the stereotypical audience of the white male. There has been some progress in the inclusion of characters from different backgrounds, albeit with some obstacles. Regarding queer representation, geek media is still in its infancy, and these representations are currently done in a token manner. This article aims to observe, from the perspective of the Media Studies field as well as of Queer Theory, how some of these token LGBT characters are used in the narrative and the problems they create in telling a successful story when the focus is on empty representation instead of real visibility..*

Keywords: *Queer characters; Tokenism; Geek culture; Representation; Media.*

1. INTRODUÇÃO

A cultura geek tem vivenciado uma incrível expansão e diversificação em várias mídias, especialmente na televisão. Programas que exploram mundos de fantasia, ficção científica, super-heróis e outros tantos temas relacionados ao universo geek estão ganhando cada vez mais popularidade. Um dos aspectos de destaque nessas produções, que têm o poder de cativar uma base de fãs apaixonada, é a crescente abertura para a representação de personagens queer.

O termo “queer” engloba uma ampla gama de identidades de gênero e orientações sexuais que não se enquadram nas normas tradicionais e binárias. A teoria queer, por seu turno, é um campo acadêmico e crítico que busca analisar e interpretar textos a partir de uma perspectiva que questiona as normas de gênero e sexualidade presentes nas obras e explora as possibilidades de representação não heteronormativa, desafiando assim as estruturas binárias e os padrões dominantes da sociedade, e buscando desvelar narrativas marginalizadas que são, muitas vezes, invisibilizadas.

Essa representação ofereceria ao público queer a chance de se ver refletido nas telas de uma forma autêntica: esperava-se que a presença de personagens queer nos programas de TV geek desafiasse as convenções e estereótipos estabelecidos, abrindo espaços para narrativas mais inclusivas e complexas.

No entanto, mesmo com os avanços realizados até agora, essa visibilidade ainda é problemática. A representação queer nos programas de TV geek enfrenta desafios contínuos, como estereotipagem e falta de diversidade dentro da própria comunidade queer, ou uma representação engessada que ambiciona apaziguar as necessidades da comunidade dominantes, no chamado “tokenismo”.

Este artigo tem como objetivo analisar essa visibilidade token, que não cumpre seu papel esperado e pode inclusive reforçar a supremacia dos grupos que já detêm a mídia, ressaltando o potencial de impacto na cultura pop e na sociedade em geral que uma efetiva inclusão de personagens queer nos programas de TV geek poderia ter: ao criar narrativas inclusivas e autênticas, essas produções

poderiam pavimentar o caminho para um futuro mais diverso.

2. CULTURA GEEK E TV

A ideia de uma cultura geek é relativamente nova, e está associada às mudanças vivenciadas nos séculos XX e XXI. Nesse período, vivenciou-se o desenvolvimento acelerado da ciência e de novas tecnologias, que influenciam diversas áreas da vida em sociedade, causando impactos sobre os modos de vida e produção cultural dos seres humanos. Um dos campos em que essas mudanças adquirem relevo é a cultura pop, no bojo da qual destacamos neste artigo as narrativas audiovisuais, consumidas diariamente por milhares de pessoas.

Com isso, também os arquétipos associados aos grupos humanos que se identificam com determinadas práticas culturais assumem novas feições. É nesse contexto que surge uma terminologia específica destinada a uma parcela da cultura pop que mobiliza um público particular, que com ela se identifica e dialoga fortemente: trata-se da chamada “cultura geek” ou “cultura nerd”.

O debate terminológico em torno das duas expressões ainda não foi pacificado, conforme destacado por Jessica Bodner:

The academic literature about the cultures is no help in forming a delineation. Most authors work with the theory of the stereotype lumping geeks and nerds together. For other authors, geeks seem to be more technologically adept. Though even this is still countered with the notion that geeks are serious fans, nerds are academics, and those who care about the difference are dorks. (BODNER, 2018, p. 27).

Mais importante, porém, que um consenso sobre o assunto, é entender onde está o ponto de interesse desse público e as formas pelas quais é possível identificá-lo e diferenciá-lo da massa que consome e investe na cultura pop. Seguiremos, assim, referindo-nos a essa cultura e a seu público como *geek*, uma vez que não caberia nos limites deste artigo um aprofundamento desse debate terminológico.

Uma das características fundamentais a essa diferenciação entre a cultura geek e a cultura pop,

em geral, é que os interesses dos geeks estão historicamente conectados com as tecnologias e seus avanços, e, de certa maneira, também com o estudo da ciência de forma mais ampla: o foco de interesse desse grupo são narrativas relacionadas com questões de conhecimento geral, com diferentes culturas e, principalmente, com computação e ciência. Além disso, costuma-se associar o geek ao fã obcecado por produtos culturais conectados, como na ficção científica e na alta fantasia, estabelecendo-se assim um importante vínculo entre a cultura geek e a cultura de fãs (JENKINS, 2022).

Para melhor compreender a cultura geek é importante, portanto, conhecer quem é o seu consumidor, aquele que se identifica como parte dela. O primeiro elemento para esse processo é o interesse intelectual, que se manifesta já no universo escolar/acadêmico:

Embora o bom desempenho escolar seja uma característica recorrente dos/as integrantes deste grupo cultural [...], a denominação nerd/geek é requerida quando tal sucesso decorre do estudo aprofundado, sistemático e até obsessivo dos saberes acadêmicos/escolares. Ou ainda, o objetivo de um/a nerd/geek não seria simplesmente obter sucesso na escola, mas sim apropriar-se de conhecimentos diversos pelo prazer que o ato de aprender/estudar um determinado tema proporciona quando entendido como uma forma de desafio mental. (BICCA *et al.*, 2013, p. 96).

Esse rol de temas de interesse levou à formulação de uma noção quase clichê que restringe a cultura geek a obras dos gêneros ficção científica e fantasia, assim como a subgêneros a estes associados, o que pode se mostrar um tanto redutor, ainda que não se possa negar que os dois gêneros são predominantes na cultura geek. Isso se evidencia quando pensamos no sucesso de títulos como *Star Trek*, *Jurassic Park*, *Star Wars*, *O Senhor dos Anéis* e *Matrix*, além dos universos de super-heróis como Batman (da DC Comics) e Homem-Aranha (da Marvel), apenas para citar alguns dos casos mais emblemáticos. Mas, numa leitura atenta, percebe-se que esse escopo se expande para gêneros diversos — como o horror e a aventura, por exemplo

—, assim como para diferentes mídias, como videogames, Role-Playing Games ou até LARPing.

Podemos pensar que, mesmo que a cultura geek encontre um rol diversificado de gêneros e mídias que a conformam, há um elemento importante que une essas narrativas, estabelecendo entre elas um eixo comum: mundos complexos, estruturados e bem construídos, que apresentam forte verossimilhança interna (ALONSO, 2009), ainda que se situem no espaço mais amplo do insólito ficcional (GARCÍA, 2022). Nesse sentido, parece haver na cultura geek a representação de um desejo de viver a diferença, a diversidade, como se os geeks, de alguma maneira, quisessem escapar de sua realidade, apesar de esta também estar pautada na tecnologia atual: conforme Lars Konzack (2006, p. 5), os geeks são “escapists are not deserters [...] people trying to get a fuller life”.

Esse interesse por um rol de saberes associados à ciência e por narrativas de caráter escapista, no entanto, não é o único padrão que observamos entre as preferências de consumo dos geeks: outro aspecto que chama a atenção diz respeito ao perfil principal dos personagens que integram as narrativas dessa cultura, qual seja, o do homem branco cisgênero e heterossexual. A esse respeito, pontua Jessica Neterer (2018, p. 118-119):

Lori Kendall notes that the rise of geek culture has brought “the previously marginalized nerd identity into closer alliance with hegemonic masculinity, demonstrating the increasing legitimacy of expertise in computers as a form of masculine prowess.” In other words, while being a geek or a nerd is typically thought of as the least traditional form of masculinity, it still implies a certain level of traditional masculinity because technology is still a (primarily Caucasian) male-dominated field.

A imagem do geek ou nerd é, no mais das vezes, a de um jovem branco que joga videogames e tem dificuldade para sair da casa dos pais e para interagir socialmente, o que o leva a ver o mundo fantasioso como um refúgio. É claro que não se pode generalizar a perspectiva de que seriam apenas pessoas com esse perfil que se identificariam com o universo geek, mas também não se pode negar que é esse o estereótipo predominante em grande parte dos personagens das narrativas que compõem essa

cultura: um bom exemplo são os heróis de *Star Trek* e *Star Wars*, em sua maioria homens brancos que têm poder sobre algum conhecimento obscuro que é responsável por “salvar o dia”.

Haveria, hoje, nas narrativas geek, espaço para representações que fossem além desse homem caucasiano heterossexual, que se identifica tão firmemente com o gênero que lhe foi designado? Parece-nos que têm ocorrido aberturas nesse cenário, como se pode perceber em uma onda de novas personagens femininas, que assumem papéis protagonistas nesse universo: um bom exemplo são as heroínas do Universo Marvel.

No entanto, mesmo nesses casos, a economia que rege essas personagens tende a ser um pouco diferente daquela que norteia o já estabelecido universo dos personagens masculinos, sendo as mulheres geralmente vistas de forma periférica. Em algumas situações, elas são o interesse romântico do homem que move a trama, como acontece com todas as parceiras de Indiana Jones ou mesmo com a Viúva Negra, personagem da Marvel que, quando ganha seu primeiro arco narrativo nas obras cinematográficas, o tem construído sobre o fato de se apaixonar por Bruce Banner.

Em outras, para que tenham um papel de maior destaque, assumem características masculinas de comportamento, como se essa fosse uma condição para seu protagonismo. Essa característica é abordada por Neterer quando, ao refletir sobre a questão, retoma as reflexões de Sarah Selzer e afirma: “[...] that the female geek or nerd ‘chooses her own narrative over the narrative of a conformist society and demands to be accepted for who she is. And as punishment, pop culture robs her of her sex appeal’.” (SELZER, 2008 *apud* NETERER, 2018, p. 119). Neterer discute, ainda, que o mundo geek parece muito cercado pelo universo masculino, como se fosse “pertencente” ao homem. Se a mulher insiste em fazer parte dele, será punida de alguma forma, sendo representada como alguém a serviço de um homem ou que assume características masculinas que justificam seu destaque.

Se a representação feminina nas obras da cultura geek é pequena, e por vezes problemática, o que podemos dizer da representação queer? É de se imaginar que temos ainda menos reproduções que

destaquem essa identidade ou, ao menos, a incluam nas narrativas de alguma maneira relevante. Estamos cientes de que essa preocupação com a representação de outras identidades na mídia e na cultura pop é bastante recente, e que, portanto, ainda precisaremos percorrer um longo caminho até que ela possa se aproximar do tipo de representação já alcançado pelo homem cis hétero e mesmo pelas mulheres.

Entretanto, estudos mostram que essa representação tem aumentado significativamente. De acordo com uma pesquisa conduzida pela organização GLAAD, em 2021,

[...] 775 series regular characters scheduled to appear on scripted broadcast primetime programming for the 2021-2022 season, 92 characters (11.9 percent) are LGBTQ. This is an increase of 2.8 percentage points from the previous year and marks a new record high percentage of LGBTQ series regulars on broadcast. There are an additional 49 LGBTQ recurring characters on the platform for a total of 141 LGBTQ characters on broadcast. (GLAAD MEDIA INSTITUTE, 2022, p. 8).

Existe um avanço considerável e progressivo de personagens LGBTQIA+ em programas audiovisuais televisivos, o que significa um avanço para a representação queer na cultura pop. Esses números demonstram que começa a existir uma preocupação em retratar a sociedade de forma mais democrática e aberta à alteridade nos programas que consumimos.

Todavia, apenas a existência dessa representação não é suficiente para alcançarmos uma representação mais respeitosa e plural na cultura geek: é preciso, também, avaliar como essas performances se efetivam. Esses personagens que estão nas telas da TV são completos, expressivos e relevantes, ou representam apenas uma visão reduzida, estereotipada e, por vezes, até mesmo caricaturizada das identidades queer? Estão lá para efetivamente mover as narrativas, envolvendo-se ativamente no desenvolvimento da trama, ou são usados apenas como espécie de emblema de toda uma comunidade, um dado numérico dispensável na estrutura narrativa, mas que seria capaz de representar um “esforço” de grandes produtoras e conglomerados de mídia para se mostrarem



tolerantes e liberais sem, no entanto, se comprometerem diante das parcelas mais conservadoras da sociedade? Enfim, esses personagens são completos, inteiros, complexos como seria necessário, ou são apenas *tokens*?

3. TOKENISMO E REPRESENTAÇÃO LGBT

O tokenismo é um fenômeno definido por Norma M. Riccucci, em verbete da *Encyclopedia of Race and Racism* (2013), como a prática de permitir a participação de um número ínfimo de membros de grupos raciais, étnicos ou de gênero em atividades em sociedade com o objetivo de aparentar inclusão, mas, na realidade, esses grupos não são realmente acolhidos: trata-se, antes, de uma representação ilusória, de uma maneira de a classe dominante continuar exercendo seu domínio sem precisar se preocupar com acusações de exclusão. Nesse sentido, o grupo que detém o poder abre um espaço mínimo de acesso para grupos marginalizados a fim de simular uma possibilidade de inclusão que, no entanto, não é de fato a intenção desejada.

Quando transplantamos esse fenômeno para o universo da cultura geek, podemos entender que o personagem *token* é aquele que serve como representação única de uma parcela minoritária da sociedade, e que, assim, deveria abarcar todas as nuances e dilemas de um grupo em geral excluído das representações culturais. Para cumprir esse papel, o *token* precisa aparecer o suficiente para sedimentar a ideia de inclusão na narrativa que o insere, mas nunca a ponto de tomar conta de toda a cena.

Judith Laws (1975, p. 51) explica que essa integração do token, portanto, não é completa: “The Token does not become assimilated into the dominant group but is destined for permanent marginality. The Token is a member of an underrepresented group, who is operating on the turf of the dominant group, under license from it.” O grupo dominante permite a inclusão do *token*, pois este o beneficia por duas principais formas: por um lado, sua presença reafirma a superioridade dos atributos do grupo dominante, legitimando assim a distância social entre os diferentes tipos de personagens, e, por outro, sua presença refuta a

acusação de que o status dos personagens é baseado apenas no gênero ou na raça dos membros do grupo dominante.

Nessa perspectiva, observa-se que o *token* é inserido na narrativa para representar uma identidade, mas, de maneira alguma, sua função ou papel é revolucionar o *status quo*. A presença do *token* não deve alterar o modo como o sistema é gerido. No âmbito narrativo, isso significa que um personagem token não mudará o rumo da história, pois não tem grande relevância para a narrativa: ao contrário dos protagonistas — os quais, de acordo com Monika Fludernik (2009), sejam humanos ou de natureza antropomórfica, são elementos centrais para as narrativas, sendo os responsáveis pelas ações essenciais do enredo —, o personagem token não tem grande destaque. Ele é quase como um elemento do cenário, e, assim, não vai instigar mudanças, sendo provavelmente utilizado escassamente ou aparecendo com grande carga de estereótipos.

Mas, como vimos na seção anterior, um elemento relevante da cultura geek é a identificação do seu público com os personagens das narrativas que a compõem. Essa demanda por identificação, essa busca por narrativas com as quais se identifiquem e que permitam a vivência de sonhos impossíveis em nossa realidade, têm mobilizado uma intensa reflexão sobre o tokenismo na cultura geek. Afinal, para que essas narrativas tenham personagens complexos e convincentes, capazes de garantir a verossimilhança interna e a identificação com o público, elas não podem se valer apenas de representações estereotipadas. Se o personagem token não começar a ser substituído por personagens com efetiva representatividade, eles não serão assimilados com total força pela comunidade de fãs, como se pode perceber no seguinte exemplo, a respeito das personagens da Marvel:

Tokenism has been widely discussed among the Marvel fan community, and one type of token character is referred to as a “Mary Sue.” A Mary Sue is a female character who is in the story simply because she is a woman. The term originated in fan fiction, in which some female characters were depicted as flawless and immeasurably strong, without any real downsides or vulnerabilities. Many in online communities view Captain Marvel, in both the comics and the film, as a Mary Sue because she



has the same powers as male characters but without many of the vulnerabilities and flaws the male characters often possess. Mary Sues ultimately lack dimension, and this often creates tensions among fans attempting to relate to the story lines of each character. (PODOSHEN; EKPO; ABIRU, 2021, p. 7)

Diante do exposto, ao se considerar a questão da representatividade queer nas narrativas da cultura geek, é preciso atentar a mais que simples dados quantitativos: por mais que seja importante termos um aumento na presença desses personagens nas obras audiovisuais, como apontou a pesquisa do GLLAD Media Institute apresentada anteriormente, há que se observar como esses personagens são construídos. Se tratar-se de apenas personagens token, que ali aparecem apenas como um símbolo representativo de uma das letras da sigla LGBTQIA+, com forte carga caricatural, a mudança será mínima. Afinal, ao cumprir uma função apenas numérica, esse personagem terá pouca interferência no arco narrativo e será, no mais das vezes, descartável, afastando assim o público que poderia com ele se identificar.

4. PERSONAGENS LGBTQIA+ EM NARRATIVAS TELEVISIVAS: BREVE PERCURSO

Após um longo período em que a representação LGBT no cinema de Hollywood e nos programas de TV era expressamente proibida, não há como negar que o que vemos hoje em dia traz uma mudança significativa a esse cenário. Nos últimos anos, tem havido um aumento na representação da comunidade LGBTQIA+ na mídia, refletindo uma maior diversidade e inclusão, de modo que muitas produções cinematográficas e televisivas têm se esforçado para incluir personagens LGBTQIA+ e abordar suas histórias de forma mais autêntica e positiva.

Mas essa história não ocorre sem atritos e tensões. Foi apenas nos anos 1990 que um personagem abertamente LGBT foi o protagonista de sua própria série: isso ocorreu quando Ellen Degeneres teve a coragem de revelar sua sexualidade para todos, e simultaneamente sua personagem, Ellen Morgan, na série *Ellen*, também

“saiu do armário” e conseguiu manter-se assim por mais uma temporada inteira. A esse evento, seguiram-se outras séries que abriram espaço para personagens LGBT, como pontua Carson Cook, pesquisador da Universidade do Tennessee dedicado à temática:

Following *Ellen*, there was a rise of shows that featured regular and recurring gay characters, such as *Will & Grace*, *Dawson's Creek*, *Spin City*, *ER*, and *Buffy the Vampire Slayer* (Dow 124, Fisher 171, Netzley 969). Although these characters still often fell into stereotypes, the late 1990s marked the beginning of meaningful LGBT representation. (COOK, 2018, p. 7)

Nas décadas seguintes, cada vez mais personagens LGBT passaram a ser retratados na mídia, ainda que nem sempre de forma positiva... Mas, mesmo assim, existe progresso. Percebe-se, hoje, um aumento visível desses personagens nas plataformas de streaming e nas telas de cinema.

As vantagens de se apresentar mais diversidade nos programas veiculados pela mídia são inúmeras. Primeiramente, é uma atitude que pode contribuir para a formação de um público mais tolerante, capaz de entender essas minorias se as virem representadas em seus programas favoritos. Além disso, pessoas que se identificam como parte dessa comunidade podem enxergar a si mesmas nesses personagens, de modo que essas histórias podem ajudá-las em suas próprias jornadas de autoconhecimento. Isso se evidencia em dados de pesquisas realizadas já no século XXI, conforme expõe Cook:

In surveys of LGBT individuals conducted in 2005 and 2006 by Sarah Gomillion and Traci Giuliano, participants frequently listed television characters as influential to their self-realization, coming-out process, and comfort with their identity (336). Some of the LGBT people surveyed said they viewed these characters as role models (Gomillion 336). For some respondents, LGBT characters in the media were a source of pride, and for others a source of comfort (Gomillion 343). Participants also expressed a desire to see more “normal” or “realistic” portrayals of queer characters, more portrayals of LGBT characters in families, and more positive portrayals in general (Gomillion 337). They also reported that stereotypical representation made them feel excluded from



society and limited in their identity expression (Gomillion 343). (COOK, 2018, p. 10)

Por fim, pode-se dizer ainda que outra vantagem da diversidade é a riqueza que ela traz para as narrativas: personagens variados proporcionam uma maior pluralidade de histórias, que permeiam novos e diferentes mundos. E uma abundância de personalidades e narrativas é um elemento fomentador de diferentes ideias e concepções de vida em sociedade.

No entanto, como se percebe no próprio excerto de Cook citado, em muitos casos o personagem LGBT representado nas narrativas audiovisuais é ainda muito limitado, fazendo antes com que o público se sinta ainda mais excluído do que antes. Em sua pesquisa, Cook identificou que a representação LGBT perpassa quatro distintos estágios. O primeiro deles é o da não representação absoluta, no qual o personagem é invisível. O segundo estágio é o do “ridículo”, em que as minorias são representadas, mas de maneira estereotipada, com o intuito de que a parcela majoritária da população possa rir desses personagens ou reforçar suas noções preconcebidas. O próximo seria conhecido como estágio da regulação, quando as pessoas que se identificam como parte daquela minoria protestam contra a representação estereotipada e demandam uma mudança nesse posicionamento. Em geral, a solução encontrada nesse momento pelas narrativas é representar o completo oposto do estereótipo: no caso das pessoas negras, por exemplo, que antes eram vistas sempre como bandidos ou criminosos, percebeu-se uma mudança no perfil dos personagens, que passaram a ocupar a posição de policiais ou agentes do FBI. O último estágio desse processo seria o do respeito, no qual os personagens seriam vistos com a mesma perspectiva que é direcionada aos personagens que representam pessoas pertencentes às classes dominantes e majoritárias. Assim o pesquisador descreveu esse processo a partir de suas pesquisas:

Under the Hays code, LGBT characters existed only through implication and metaphor; they were in the non-recognition stage. When gay characters started to appear, they were mostly portrayed in terms of flamboyant stereotypes,

the ridicule stage. GLAAD was founded in 1985 to protest defamatory coverage of the AIDS epidemic, and later began to advocate for better LGBT representation more broadly. As Clark predicted, minority groups eventually protested their ridicule-based representation and pressured television producers to improve representation. Thus, minority groups enter the regulation stage. [...] the regulation stage for LGBT characters is different, because they are seen as threatening marriage, family, and social order, not law and order. For LGBT characters the regulation stage looked like traditional gender roles, the nuclear family, and de-sexualization. (COOK, 2018, p. 16)

No que diz respeito em especial à representação LGBTQIA+, ainda não atingimos o estágio do respeito, e em algumas situações duvida-se até mesmo que tenhamos saído do estágio do ridículo, uma vez que representações com essas características são ainda bastante frequentes em muito da mídia que consumimos.

Além disso, nota-se que a comunidade ainda está muito pouco representada: quando trazem personagens desse universo, é mais comum que sejam gays e lésbicas, praticamente ficando esquecidas das demais letras da sigla, de modo que não se vê quase nenhuma dramatização de pessoas assexuais ou não-binárias. Pessoas transgênero ainda estão carentes de representação adequada, sendo a inclusão de papéis desse estilo rara, assim como no que diz respeito aos bissexuais:

Although the overall percentage of LGBT characters is high in this sample, bisexuals are underrepresented. Bisexual people compose the majority of the LGBT community (Movement Advancement Project). Approximately 5.5% of women and 2% of men identify as bisexual, and the percentage of people that experience attraction to multiple genders or have had sexual experience with multiple genders but do not identify as bisexual is even higher (Movement Advancement Project). However only 13 characters, 4.80% of total characters and 27.08% of the LGBT characters were bisexual. (COOK, 2018, p. 23)

Percebe-se, portanto, a partir da pesquisa de Cook, que a representação queer é limitada dentro da própria comunidade, e que isso se torna ainda



mais grave quando pensamos em outros fatores interseccionais, como raça e nacionalidade, que também se encontram envolvidos no processo:

The type of queer visibility that appears most frequently in current mainstream film and television centers on white gay and lesbian characters that lead supposedly normal lives with normal problems. The alignment of queer visibility, normativity, and whiteness might appear unremarkable considering that most diegesis in film and television revolve around white characters' lives. However, queer visibility and its link to whiteness can only appear unremarkable due to long cultural processes that mask the cultural labor they perform under the idea of inevitable progress. (KOHNNEN, 2016, p. 16)

Ou seja, não apenas vemos uma personagem limitada em sua sexualidade, mas ela também está dentro dos limites predefinidos da branquitude como predefinido. O homem branco é mais aceito e representado na mídia, então se um deles for gay, será mais fácil a aceitação pública dessa visibilidade do que se ele for negro. Isso permite que os programas audiovisuais demonstrem abertura à diversidade, sem precisar pensar em conceitos também complexos, como os de racismo e imigração.

No entanto, quando vemos esse tipo de representação, temos que pensar: a quem ela está agradando? De que modo ela proporciona mudanças efetivas em prol de uma sociedade mais inclusiva e respeitosa com a diversidade? Para que serve esse personagem, se ele é representativo de apenas uma parcela muito pequena da comunidade LGBTQIA+? Uma representação efetiva deveria se preocupar com as nuances de identidade de um grupo tão diverso e plural, mas, ao contrário, parece que o que se representa é, ainda, predeterminado pelo grupo majoritário:

Mainstream films about homosexuality are not for gays. They address themselves exclusively to the majority. How should “we” (society) react to “them” (me)? In 1987, the New York Times published an editorial entitled “Don’t Panic Yet, Over AIDS.” It said that since the disease was still affecting only high-risk groups (them), it was not yet time for the rest of “us” to panic. To whom is such an editorial addressed? It was as though I weren’t the one holding the newspaper

in my hands. (RUSSO *apud* KOHNEN, 2016, p. 46)

A comunidade LGBT não está achando seu espaço nos programas de TV para fomentar uma demanda da própria comunidade, mas sim para resolver questões problemáticas do grupo em posição de poder. As empresas veem necessidade de representação para se autodenominarem inclusivas e participativas, mas sem a necessidade de se comprometer.

Na próxima seção, observamos como esse cenário se confirma no universo mais específico da cultura geek, por meio da apresentação de alguns exemplos que confirmam que ainda se mantém, em grande medida, o tokenismo como modelo representativo, o que sugere que muitas mudanças ainda são necessárias para que a comunidade LGBTQIA+ possa, efetivamente, ser representada em uma perspectiva respeitosa.

5. ALGUNS PERSONAGENS TOKEN NA CULTURA GEEK

Como discutimos na seção anterior, a comunidade LGBTQIA+ tem pouca visibilidade na cultura pop como um todo, e ao fazermos um afunilamento para a cultura geek, vemos essa representação diminuir consideravelmente, com o afloramento de mais problemas. Se retomarmos as discussões anteriores sobre a cultura geek, recordamos que a representação majoritária nos programas de TV voltados a esse público envolvem o homem branco heterossexual, quase como se ele fosse o padrão social que se espera das pessoas, sendo quaisquer variações desse padrão “casualidades” ou mesmo “desvios”.

Os filmes mais famosos relacionados a cultura geek, como *Star Wars* ou *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, têm seus personagens principais conforme esse modelo: Luke Skywalker e Aragorn são homens brancos, cis e possivelmente heterossexuais. Quando pensamos nas séries de TV, aquelas de maior audiência e reconhecimento também têm protagonistas que seguem o mesmo esse padrão: *The Big Bang Theory* tem três personagens principais que são brancos e apenas se relacionam romanticamente com mulheres; em *The*



Walking Dead, o protagonista, Rick, e Daryl, um personagem secundário que recebeu o status de protagonista após o sucesso alcançado pela performance do ator Norman Reedus, são homens brancos, cis, que apenas se envolvem em relacionamentos heterossexuais; em *The X-Files*, os personagens principais são Scully e Mulder, um homem e uma mulher que vivem uma relação de “will they, won’t they”, na qual a possibilidade romântica está sempre no ar, com a confirmação do relacionamento amoroso ao fim da série.

No universo de séries da DC, que compõe o Arrowverse, a maioria dos protagonistas também atende a essas representações: em *The Flash*, Barry Allen se casa com Iris West, e em *Arrow*, Oliver Queen apenas se relaciona com mulheres. Em *Buffy the Vampire Slayer* e em *Stranger Things* temos como personagens principais duas mulheres, respectivamente Buffy e Eleven. No entanto, elas estão cercadas por homens brancos, e as duas são cisgêneros e apaixonadas por meninos, em relacionamentos que são uma parte importante de suas identidades.

Mas existem algumas exceções à regra. Em *Game of Thrones*, por exemplo, temos um “ensemble”, situação em que um elenco com mais de um personagem principal pode garantir maior diversidade à narrativa. Ainda assim, os personagens principais não são queer: Jon Snow, Daenerys Targaryen, os Lannister são majoritariamente heterossexuais ou estão em relacionamentos exclusivos com o gênero oposto.

Nesse contexto, os personagens abertamente queer geralmente ocupam as margens da narrativa, sendo, portanto, tokens. A dinâmica mais comum é de que, quando esses personagens são representados, exista apenas um do âmbito LGBTQIA+ por programa, e esse personagem, muitas vezes, é não essencial e descartável. Além de serem personagens secundários, como destacamos anteriormente, em geral representam lésbicas e gays brancos, sendo quase impossível encontrar personagens trans.

Veamos, então, alguns exemplos desses personagens token, começando com Charlie, de *Supernatural*. Essa é uma série de televisão que perdurou por 15 temporadas, misturando elementos sobrenaturais, ação vigorosa e narrativa

emocionante. Foi criada por Eric Kripke e foi ao ar de 2005 a 2020. A narrativa acompanha a jornada dos irmãos Winchester, Sam e Dean, enquanto eles atravessam os Estados Unidos, lutando contra criaturas sobrenaturais, demônios e forças de outro mundo. Com sua mitologia complexa e desenvolvimento cativante dos personagens, *Supernatural* criou um mundo único onde a linha entre o bem e o mal não é sempre clara. Seu sucesso reside não apenas no formato episódico do “monstro da semana”, mas também na exploração de temas como os laços familiares, os sacrifícios e o poder duradouro da esperança. Sam e Dean, seus protagonistas, são figuras fundamentais na comunidade geek, que estão frequentemente em *Comic Cons*. Como desdobramentos, a série gerou também spin-offs, quadrinhos, livros, um jogo de interpretação de personagens (RPG) e até mesmo um podcast.

Alguns fãs da série perceberam a proximidade entre o personagem de Dean e um personagem que foi adicionado ao elenco posteriormente, Castiel. Interpretado por Misha Collins, Castiel é um anjo que desce à Terra para ajudar os irmãos Winchester em suas batalhas contra forças sobrenaturais. Essa amizade se tornou um aspecto crucial da série e o vínculo entre eles evoluiu à medida que o programa progredia, revelando nuances românticas que os fãs rapidamente apontaram. Apesar das demandas dos admiradores da série, o programa nunca foi capaz de concretizar esse relacionamento.

No entanto, para evitar ser rotulada de homofóbica por não seguir o relacionamento em desenvolvimento entre esses dois personagens, a série encontrou uma alternativa secundária: na 7ª temporada, introduziu a personagem Charlie Bradbury, interpretada por Felicia Day, uma hacker brilhante e uma geek inabalável, cuja inteligência, engenhosidade e lealdade a tornavam uma aliada inestimável para os irmãos Winchester. Sua aparição se estende por quatro temporadas, com destaque para a temporada 10, quando a personagem é descartada e morta. Ainda que ela seja uma adição importante à equipe, com histórias envolventes, sua identidade queer parece ser tratada de forma superficial, raramente sendo colocada em destaque: seu personagem é moldado em sua



interação com homens brancos, sem um desenvolvimento mais complexo para sua personalidade.

A personagem aparece, assim, como uma tentativa precária e superficial de cumprir uma representação queer para uma série que necessitava de diversidade. Entretanto, jamais essa representação envolveria o protagonista, pois esse personagem sempre atende ao estereótipo esperado do herói, como destaca a pesquisadora sueca Josefíne Wälivaara (2016, p. 61): “[...] the hero needs to be ‘normal’ enough to fulfil its dramatic purpose. In a society where white, heterosexual masculinity is the universal norm the hero will correspond to the ideals of that society”.

Nesse sentido, o protagonista precisa se relacionar com o público e o esperado dele é sempre a heteronormatividade. Wälivaara (2016) comenta a teoria do “double plotline”, que reforça a necessidade da narrativa heterossexual, uma vez que sua característica predominante, como se vê no cinema hollywoodiano, é a existência de duas narrativas que atravessam, uma romântica e uma relacionada ao objetivo pessoal do protagonista.

Essa estrutura narrativa reforça uma necessidade heterossexual que não deveria ser comum no universo geek, se pensarmos que suas narrativas, assentadas especialmente em gêneros como a fantasia e a ficção científica, permite “possibilities to create new worlds and characters that do not have to correspond to our current time and culture” (WÄLIVAARA, 2016, p. 70). No entanto, as produções televisivas, em sua maioria, permanecem fechadas a essas ideias, reinventando mundos ainda muito baseados em experiências conectadas à heteronormatividade.

Não é apenas em *Supernatural* que o personagem queer perde espaço para cumprir narrativas heterossexuais mandatórias. Em *Star Wars* não existe sequer um personagem que poderia pertencer a comunidade LGBTQIA+. Luke é confirmadamente heterossexual, pois a presença de Leia reafirma sua “normalidade”:

Leia even serves the purpose of reassuring Luke’s heterosexuality before he becomes a Jedi. Through the short romantic scenes with Leia it is established that it is not due to a deviant sexuality that he does not pursue women, but as

a sacrifice for the force. (WÄLIVAARA, 2016, p. 48)

No universo dos filmes, apenas no episódio IX, *The Rise of Skywalker*, há uma tentativa insatisfatória de visibilidade em que duas personagens do mesmo sexo se beijam. Elas não têm nome, nunca apareceram em nenhuma outra cena, não têm relevância alguma e apenas ganham algum tempo de tela para afirmar que a franquia é inclusiva, sem precisar se comprometer com a audiência de países conservadores, que provavelmente irão editar a cena ao exibi-la em seus cinemas.

Outro exemplo importante para a discussão pode ser encontrado em uma das mais famosas franquias de livros e filmes da cultura geek, Harry Potter, em que também se pode perceber a presença da “double narrative”. Harry precisa escapar da morte constantemente e derrotar seu inimigo, Voldemort, mas também precisa lidar com a adolescência e seus sentimentos pelo sexo oposto. Em nenhum momento o personagem principal apresenta qualquer característica queer. Nenhum personagem, nem mesmo secundário, apresenta qualquer inclusão da comunidade LGBT.

Mas, mesmo assim, existe um token de representação na figura de Dumbledore, o sábio mentor de Harry Potter, que o estava levando para o caminho correto. A autora J.K. Rowling deu declarações, posteriores ao lançamento de toda a saga, nas quais afirmava que o diretor de Hogwarts era gay, apesar de não haver nenhuma menção a esse fato durante toda a narrativa.

Esse tipo de visibilidade, torta, não é uma representação real e efetiva de diversidade. Apenas dizer que um personagem sempre se identificou de tal maneira, sem precisar se comprometer com o público e com os olhares enviesados dos conservadores, parece fácil. Cria-se assim um token, pois ninguém poderia dizer que o espaço para LGBTQIA+ não existe na saga: afinal, um personagem de tanta relevância como Dumbledore, seria visto pela autora como parte dessa comunidade. Entretanto, nenhuma mudança significativa é feita no escopo do texto, e o reforço do *status quo* é garantido:



Tokenism is a powerful conceptual lens because it focuses attention on how exclusion can disguise itself as inclusion (Holgersson and Romani 2020). Previous research suggests that boundaries can be crossed through social mobility (e.g., status acquisition or gendered performances; Bourdieu 2001). In contrast, tokenism suggests such social mobility is deceptive: the permeability of boundaries is fraught with structural constraints. (DRENTEN; HARRISON; PENDARVIS, 2022, p. 3)

Esse personagem, portanto, que parece ser inclusivo, de fato reforça a exclusão e fortalece a estrutura dominante ao neutralizar qualquer *queerness* que ele possa aparentar como *otherness*, a característica indesejada. Retirando a estranheza do queer, o que sobra do personagem é uma casca superficial de representação. Dumbledore, como representação da comunidade LGBTQIA+, é esvaziado de significado.

A franquia ainda pode se redimir em relação a essa representação problemática, pois os novos filmes que estão sendo lançados dentro do universo mágico de Harry Potter, que incluem as prequelas sobre Newt Scamander e seus animais fantásticos, mostram um Dumbledore mais jovem, em sua batalha com um amigo de infância, que muitos fãs especulam que poderia ser o relacionamento homossexual do personagem mencionado pela autora. Entretanto, a série de filmes ainda se mostra tímida para retratar um personagem verdadeiramente queer, não se arriscando ao buscar esse espaço para o personagem e assim reforçando, mais uma vez, a estranheza da comunidade queer: afinal, se esse relacionamento fosse heterossexual, em nenhum momento existiriam dúvidas quanto à conexão entre os personagens ser de natureza romântica.

Para finalizar, ainda no universo da fantasia, temos representações queer ínfimas em *Game of Thrones*. A série lida muito pouco com tais questões, e o personagem que mais se destaca nesse sentido é Renly Baratheon, o irmão mais novo do rei morto que busca sua chance de herdar o trono de ferro. Nos livros, Renly é lido como LGBTQIA+ apenas nas entrelinhas, ao passo que a série se arrisca um pouco mais e coloca seu relacionamento com Loras Tyrell em destaque, dando a ele sua

própria linha de desenvolvimento e personalidade, que é pautada em seu relacionamento com outro homem. Isso é um avanço na direção de uma representação que atinja o estágio do respeito frente à comunidade LGBTQIA+ no universo geek.

Entretanto, apesar dos progressos, ainda não se consegue fugir totalmente do tokenismo. Por ser uma representação única em um universo tão expandido, Renly precisa abarcar todas as demandas da comunidade queer em apenas poucas horas de tela. Sua evolução fica limitada a questões queer e que causam estranheza, e seu personagem não é desenvolvido até atingir todo seu potencial narrativo, logo sendo substituído e descartado para servir ao enredo. A maleabilidade de Renly é usada como contraponto à rigidez de seu irmão mais velho, Stannis, e seu relacionamento com Loras acaba sendo utilizado para demonstrar a ambição de Margaery Tyrell, que está disposta a assistir seu marido e seu irmão na cama, desde que isso lhe garanta um herdeiro ao trono de ferro.

Com essa breve exposição de alguns personagens das narrativas audiovisuais da cultura geek, esperamos ter evidenciado que, apesar de encontramos algumas representações LGBTQIA+, em níveis diferentes de importância, no âmbito dessas narrativas, nenhum dos personagens apresentados conseguiu ainda se desvincular de uma representação token. Não são personagens que se sustentam sozinhos e, quando passados os limites da aceitação do tokenismo, eles são mortos e retirados do enredo. As histórias não são pautadas por sua presença, sendo seu desenvolvimento secundário, calcado na necessidade de uma inclusão forçada e decorrente do desenvolvimento de outros personagens, os quais não detêm características da comunidade queer.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura geek tem se expandido nos últimos anos, alcançando um status mais elevado na mídia pop: antes tida como uma cultura dos excluídos e marginalizados, hoje ocupa espaço mais significativo, principalmente no universo midiático televisivo, com muitos programas voltados para esse público. Devido ao seu início marginalizado,

era de se esperar que a cultura geek fosse adotada por diversos grupos que se sentiam excluídos da sociedade, como de fato ocorre.

Entretanto, nesse universo a representação queer ainda é limitada: ainda que vejamos que esse espaço tem crescido nos últimos anos, ele ainda é determinado pelo público dominante, o que se evidencia em práticas como o tokenismo, que consiste na inclusão de personagens ou histórias de grupos minorizados nas narrativas (aqui, nos referimos em especial ao universo LGBTQIA+) de forma superficial, geralmente para atender a uma demanda por diversidade ou para evitar críticas por falta de representação, como apontamos com relação a franquias de sucesso como *Star Wars*, *O senhor dos anéis* ou *Harry Potter*.

Como procuramos demonstrar, o tokenismo é problemático, pois não aborda as complexidades e diversidades da experiência queer, sem representar assim uma real e significativa transformação. Essa prática também pode limitar o potencial de contar histórias significativas e autênticas, deixando de explorar as ricas nuances das experiências LGBTQIA+ e restringindo sua representação a uma visão unidimensional, como acontece mesmo em narrativas que buscam avançar nesse sentido, como discutimos em relação a *Game of Thrones*.

Para uma representação LGBT genuína e impactante, é necessário ir além do tokenismo, inserindo nas narrativas personagens queer bem desenvolvidos, histórias autênticas e uma representação inclusiva que abarque a diversidade da comunidade.

REFERÊNCIAS

ALONSO, Aristides Ledesma. Verossimilhança. *In*: CEIA, Carlos (coord.). **E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)**. 2009. Disponível em: <https://edtl.fesh.unl.pt/encyclopedia/verossimilhanca>. Acesso em: 25 jun. 2023.

BICCA, Angela Dillmann Nunes *et al.* Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura: filosofia e educação**, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104, jan./abr. 2013.

BODNER, Jessica. A Nerd, a Geek, and a Hipster Walk into a Bar. *In*: LANE, Kathryn E. (ed.). **Age of the Geek: Depictions of Nerds and Geeks in Popular Media**. Palgrave MacMillan, 2018. p. 21-42.

DRENTEN; Jenna; HARRISON, Robert L.; PENDARVIS, Nicholas J. More Gamer, Less Girl: Gendered Boundaries, Tokenism, and the Cultural Persistence of Masculine Dominance. **Journal of Consumer Research**, v. 50, n. 1, p. 2-24, out. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/jcr/ucac046>. Acesso em: 29 jun. 2023.

FIORINI, Juan Ferreira. **Contar filmes: o cinema imaginário em O beijo da mulher aranha**, de Manuel Puig. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2017.

FLUDERNIK, Monika. **An Introduction to Narratology**. London and New York: Routledge, 2009.

GARCÍA, Flavio. Insólito ficcional. *In*: REIS, Carlos *et al.* (ed.). **Dicionário Digital do Insólito Ficcional (e-DDIF)**. 2. ed. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2022. Disponível em: <https://www.insolitificcional.uerj.br/i/insolito-ficcional/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

GLAAD MEDIA INSTITUTE. **Where We Are on TV**. 2021-2022. Disponível em: <https://s3.us-west-2.amazonaws.com/media.glaad.org/wp-content/uploads/2022/02/25203224/GLAAD-202122-WWATV-fab.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2022.

KOHNEN, Melanie E. S. **Queer Representation, Visibility, and Race in American Film and Television: Screening the Closet**. New York: Routledge, 2016.

KONZACK, Lars. Geek Culture: The 3rd Counter Culture. *In*: **PROCEEDINGS of the iauguaral Fun 'n' Games Conference**, 2006, p. 71-78. Disponível em:

https://www.academia.edu/3808704/Geek_Culture_The_3rd_Counter_Culture. Acesso em: 25 jun. 2023.

LAWS, Judith Long. The Psychology of Tokenism: An Analysis. **Sex Roles**, v. 1, p. 51-67, mar. 1975.

NETERER, Jessica Stanley. Ich Bin Ein Nerd!: Geek Identity in Insider and Outsider Media. In: LANE, Kathryn E. (ed.). **Age of the Geek: Depictions of Nerds and Geeks in Popular Media**. Palgrave MacMillan, 2018. p. 113-128.

PODOSHEN, Jeffrey S.; EKPO, Akon E.; ABIRU, Oluwatonioba “Toni”. Diversity, Tokenism, and Comic Books: Crafting Better Strategies. **Business Horizons**, v. 64, n. 1, p. 131-140, Jan./Feb. 2021.

RICCUCCI, Norma M. Tokenism. In: MOORE, John Hartwell (ed.). **Encyclopedia of Race and Racism**. Detroit: Macmillan Reference, 2013. p. 132-134.

WÄLIVAARA, Josefine. **Dreams of a Subversive Future Sexuality, (Hetero)normativity, and Queer Potential in Science Fiction Film and Television**. Umeå: Umeå University, 2016.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES pela bolsa de mestrado de uma das autoras, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie e ao Grupo de Pesquisa LICEX – Literatura em Campo Expandido, pela garantia das possibilidades para desenvolvimento dessas reflexões.

Como citar este artigo:

SILVEIRA, Mariane Poli da; MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues. Visibilidade queer em programas geek. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul. - dez. 2023. p. 30-42.

José Alirio Peña Zerpa

Doctor en Ciencias Sociales egresado
de la Universidad Central de Venezuela.
Director del Festival CINEVERSATIL.
Conductor del programa radial
CINEVERSATIL y más.

Email: jaliriopz@gmail.com

GAIS NERDOS EN LA CINEMATOGRAFÍA COREANA: Una lectura crítica a los filmes *Queer Movie* *Beautiful, Step for you* y *Hold me*

Resumen: El presente artículo se propuso interpelar las narrativas de gays nerdos en Corea del Sur a partir de una lectura crítica a las películas *Queer Movie Beautiful, Step for you* y *Hold me*. Se partió de tres supuestos: la reconstrucción del contexto socio-histórico, la función de los textos filmicos que se oponen o aprueban la heteronorma y las claves de las relaciones de poder de acuerdo a los estereotipos presentes en el filme. Se dejó claro que la lectura crítica a los textos filmicos no es equivalente a la tradicional crítica de cine periodística. En los filmes estudiados los gays nerdos desean a los gays kkonminam. Los “cuerpos gays nerdos deseantes” son deseables siempre que cumpla con otras cualidades que van más allá del cuerpo. Esto es injusticia erótica porque algunos deben esforzarse más que otros. Del estudio, también, emerge la posición de privilegio del kkonminam heterosexual. El problema aparece cuando se es kkonminam gay. El poder lo posee quien está del lado de la norma dictada por la tradición y ese poder se traslada en forma del estereotipo kkonminam cuando se es gay. Porque si se es gay nerdo (no kkonminam) tendrá problemas de aceptación por parte de otros gays, no por gay sino por nerdo.

Palabras claves: Gay nerdo; Kkonminam; Corea del Sur; Lectura crítica; Estereotipos.

Data de submissão: 13/06/2023

Revisão: 06/11/2023

Aprovação: 15/11/2023

Publicação: 15/01/2024

José Alirio Peña Zerpa

Doctor en Ciencias Sociales egresado
de la Universidad Central de Venezuela.
Director del Festival CINEVERSATIL.
Conductor del programa radial
CINEVERSATIL y más.

Email: jaliriopz@gmail.com

GAIS NERDS NA CINEMATOGRAFIA COREANA: Uma leitura crítica dos filmes Queer Movie Beautiful, Step for you e Hold me

Abstract: *O objetivo deste artigo é questionar as narrativas de gays nerds na Coreia do Sul a partir de uma leitura crítica dos filmes Queer Movie Beautiful, Step for you e Hold me. Partiu de três pressupostos: a reconstrução do contexto sócio-histórico, a função dos textos filmicos que se opõem ou aprovam a heteronorma e as chaves das relações de poder segundo os estereótipos presentes no filme. Ficou claro que a leitura crítica de textos cinematográficos não equivale à crítica jornalística tradicional de cinema. Nos filmes estudados, gays nerds desejam gays kkonminam. "Desejar corpos gays nerds" são desejáveis desde que atenda a outras qualidades que vão além do corpo. Isso é injustiça erótica porque alguns têm que se esforçar mais do que outros. O estudo também revela a posição privilegiada do kkonminan heterossexual. O problema aparece quando você é kkonminan gay. O poder é exercido por quem está do lado da norma ditada pela tradição e esse poder é transferido na forma do estereótipo kkonminan quando alguém é gay. Porque se você é gay nerd (não kkonminan), terá problemas de aceitação de outros gays, não porque você é gay, mas porque é nerd.*

Palavras-chaves: Gay nerd; Kkonminam. Coreia do Sul; Leitura crítica; Estereótipos.

Data de submissão: 13/06/2023

Revisão: 06/11/2023

Aprovação: 15/11/2023

Publicação: 15/01/2024



1. PRECISIONES CONCEPTUALES

La palabra *nerdo*, *nerda* (del inglés *nerd*) aparece en el diccionario de la Real Academia Española-RAE (<https://dle.rae.es/nerdo>) y se refiere a una persona estudiosa que muestra un carácter abstraído y poco sociable. Suele ser usado como estereotipo despectivo, al contrario de la palabra *geek* que refiere a la persona que concentra características de fascinación por el mundo de la tecnología, los video juegos y las ciencias duras. A veces llamada *friki* (o *friqui*, del inglés *freaky*), término que la RAE (<https://dle.rae.es/friki>) describe como persona pintoresca, extravagante, rara y que practica desmesurada y obsesivamente una afición. Se corresponde con “la comunidad de fanáticos que disfrutan de los cómics, videojuegos, anime y otros temas que resaltan su fanatismo” (Infobae, 2022).

2. UN RECORRIDO AZAROSO POR PELÍCULAS

Cuando pienso en representaciones cinematográficas de *geeks nerds*, inmediatamente, mi mente recuerda a Lamar, el personaje gay, negro y *nerdo* en *Revenge of the Nerds (La venganza de los nerds)* (Kanew, 1984). Esa película que vi por diversión cuando era un niño y que hoy en día no es un contenido educativo ni de entretenimiento adecuado a estos tiempos. También, recuerdo a Steven Carter, un adolescente gay, tímido, delgado, que disfrutaba colaborar para el periódico escolar en la británica *Get Real* (Shore, 1998) que vi en el cine La Previsora de Caracas acompañado de Natalia. Ahora que hago memoria, creo que estaba más interesado en el filme que en ella.

Otros personajes *geeks nerds* que nos ha regalado la cinematografía norteamericana y europea han sido Andy, el chico rubio de lentes que tenía fantasías con su profesor de matemáticas en la pochoclera *Another Gay Movie* (Stephens, 2006); Paul, el chico *nerdo* cuya principal meta era encontrar el amor de su vida en *I want to get married* (Clift, 2011) y Daniel y Måns, una pareja de jugadores de *warhammer* que se enamora en la ficción de título bastante evidente: *Nörden och*

kärleken (El nerd y el Amor) (Ljunggren; Tellving, 2012).

Por otro lado, el cine porno ha venido ofreciendo una prolífica representación de *geeks nerds*, que pasó de ser, exclusivamente, el estereotipo de hombres delgados, con anteojos y sumisos (en el siglo pasado) a una diversidad de posibilidades en este siglo XXI: activos, versátiles, sumisos, flacos, musculosos, asiáticos, negros, latinos, predicadores (religiosos), profesores, alumnos, *twinks* (jovencitos y flacos), *daddies* (papis), militares y *geeks* (especialmente video jugadores, una posibilidad de tribu en la aplicación *grindr*).

3. PROPÓSITO Y CUESTIONES METODOLÓGICAS

Si mi propósito fuera analizar una muestra de narrativas sobre *geeks nerds* en el cine norteamericano, latinoamericano, europeo y/o asiático; probablemente, el lector esperaría algunas menciones sobre escenas y los discursos de los personajes, que luego cruzaría con teorías o conceptos sobre consumismo, capitalismo y diversidad sexual, resultando en un pastiche descriptivo poco novedoso. Es muy frecuente que ese análisis de la imagen en movimiento tenga la camisa de fuerza de la semiótica omnipotente.

Con *semiótica omnipotente* me refiero a las prácticas estructuralistas de la semiótica que conciben el análisis de películas como una red de códigos infalibles y la base inevitable para cualquier abordaje sobre los filmes. Esta posición es radical y basta recordar que el propio Eco (1976) en *El tratado de semiótica* (del cual tengo la quinta edición publicada en el año 2000 por Editorial Lumen) había señalado la fragilidad del código icónico, la iconicidad de la imagen como un signo no aislado. Un conjunto de signos que generan interpretaciones varias. Queda claro, entonces, que someter un filme a un análisis de códigos visuales y sonoros no proporciona sino una de las posibles maneras de aproximarse a la imagen como una instancia productora, generadora.



Muchas veces he decidido desafiar la semiótica omnipotente, aproximando otras formas de abordajes y análisis de películas. Dejo claro que mi crítica es al llamado análisis cinematográfico y filmico que han hecho de la publicación “Cómo analizar un film” de Francesco Casetti y Federico Di Chio una estructura rígida, de niveles consecutivos y algunas prelações. Termina siendo un exhaustivo ejercicio de desglose con conclusiones o ideas vagas sobre el film, que ya conocíamos sin necesidad de hacer el análisis. Esto ocurre porque se olvida la principal premisa de Casetti y Di Chio (1991) sobre la multiplicidad de códigos cinematográficos (que dependen del lenguaje propio del cine) y filmicos (que no dependen directamente del lenguaje cinematográfico), a partir de los cuales pretendemos homogeneizar o domar un filme. Los autores ofrecen perspectivas, caminos, y no un método infalible. De hecho, ellos mismos afirman en la introducción de su libro: “no se encontrará aquí (ni en ninguna otra parte) el método que permita a quien quiera que sea analizar no importa qué tipo de film. En su lugar, se podrá encontrar un abanico de propuestas, una serie de perspectivas posibles...” (Casetti; Di Chio, 1991, p. 13).

Ya en la revista *Crónicas de la diversidad* (Peña, 2022) había comentado sobre las rutas cinefilia- identidad que recoge las trayectorias identitarias a partir de la experiencia de ver películas y cómo éstas han participado en la construcción de sentirse y ser gay, marica, joto, puto o como nos identifiquemos. Las películas nos interpelan y nosotros a ellas.

Ahora bien, cuando decidí abordar las narrativas sobre gais nerdos en las películas surcoreanas me di cuenta de la imposibilidad de establecer mis trayectorias identitarias porque conocí esta cinematografía asiática, apenas, hace siete años (a mis casi cuarenta). A esto se suma que la producción en temáticas LGBT+ en estas latitudes no es abundante. Entonces, ¿desde dónde abordar el análisis?

A partir de la selección del mediometrage *Queer Movie Beautiful* (BAEK, 2018) y los cortometrajes *Step for you* (Eom, 2018) y *Hold me* (Lee, 2021) me permito interpelar las narrativas de

gais nerdos en Corea del Sur, para evitar caer en la exhaustiva trivialidad descriptiva. *Me interesa pensar si lo que está en pantalla es parte de la realidad surcoreana o en todo caso cómo leer críticamente estos textos filmicos.*

4. ¿QUÉ PLANTEAN LAS PELÍCULAS?

Las tres películas seleccionadas narran la historia de un adolescente gay nerdo con baja autoestima y su auto percibida imposibilidad de estar con un chico guapo que representa el estereotipo del *Kkonminam* (hombre delgado fitness con músculos marcados mesuradamente, rostro simétrico y peinado al estilo de los cantantes del K-pop). En *Hold me* y *Step for you* resalta un talento especial del personaje gay nerdo. Jaen- Mi, en el caso de *Hold me*, es un buen estudiante de secundaria que ya tiene asegurado su cupo en la Universidad de Seúl. Yoo Sang Yu, en el caso de *Step for you*, es un disciplinado reportero escolar. Pyeong Beom-hae, en el mediometrage *Queer Movie Beautiful* no tiene talento especial alguno, más que la habilidad para convencer a otros hombres, en una aplicación de citas, sobre sus aparentes atributos físicos que demuestra a través de una foto de otro usuario.

Jaen- Mi es un gay nerdo de contextura gorda y estatura baja. Yoo Sang Yu es delgado. Pyeong Beom-hae es delgado, afeminado y también, de estatura baja. Los tres adolescentes tienen finales felices junto a chicos *Kkonminam*.



FIGURA 1: Afiche del cortometraje Hold me. Fuente: prensa del cortometraje.

5. PRECISIONES PRELIMINARES PARA LA LECTURA CRÍTICA DE LOS TEXTOS FÍLMICOS

De entrada, puedo decir que aquello que llamamos lectura crítica a un filme se distancia y excede la tradicional crítica de cine periodística por cuanto las valoraciones y juicios de las personas periodistas dependen de manera casi unívoca de los códigos cinematográficos y la comparación con otras películas. Esto lo puedo resumir en una frase de un amigo quien insiste que su *trabajo como crítico es analizar y luego juzgar*. Es la adaptación y acomodo del ejercicio semiótico como práctica de una actividad que resulta en la producción de un texto oral y/o escrito.

Sin embargo, las producciones de textos orales y escritos están cargadas de miradas miméticas entre la imagen y la realidad. Mucho más cuando el filme aborda aspectos sociales, económicos y políticos como parte de su narrativa. Las críticas de cine ponen en evidencia una equivalencia entre el mundo ficcional de la pantalla y la realidad de la sociedad. Espejo, reflejo, retrato, son las palabras que flotan de manera implícita en el caldo de palabras de una crítica.

Entonces, ¿cómo superar la mirada mimética? Lo primero, que debemos tener en cuenta, es el cine como una estructura de imágenes en movimiento (montadas), resultado de un proceso de transformación. La realidad, entonces, es lo previo a la transformación y transformación hace referencia a una construcción, el “...giro transformación en una construcción quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero quiere decir también que lo que hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero” (Gadamer, 2003, p. 155). Es decir, las personas creadoras de las películas ya no están y las personas espectadoras al finalizar la exhibición tampoco están. Ya no están los jugadores. Solo está la obra para un próximo juego, una próxima transformación, una próxima construcción, unos próximos jugadores.

En segundo lugar, las imágenes en movimiento de una película están cargadas de una fuerza no natural, de artificialidad, y esas imágenes son capaces de transformar a las personas espectadoras. La mirada de la persona creadora (presente en la película) y la mirada de la persona espectadora (que se dedica a la crítica de cine) se entrelazan y crean nuevos códigos (la llamada crítica). Bredekamp (2017) insistió en que las imágenes tienen una enérgeia o fuerza intrínseca que generan acciones icónicas.

En tercer lugar, es importante no perder de vista el estatus ontológico de las imágenes. La producción de signos describe la vida en su totalidad humana y no humana. Una película (archivo digital) por sí misma no piensa y aunque se le dote de inteligencia artificial sigue algunos parámetros de programación e instrucción humana. Una película

puede ser agenciada en un proceso mental o pensante. Las personas creadoras (cineastas) hacen de los filmes una red de signos, y las personas espectadoras pueden hacer de ellos otros signos. Pero, una película no configura lo que Kohn (2021) llama un *self, para-sí* o *sí-mismo*. Esto es propio y distintivo de los seres vivos. Más la película agenciada en un proceso pensante de alguna realidad está involucrada semióticamente con su entorno.

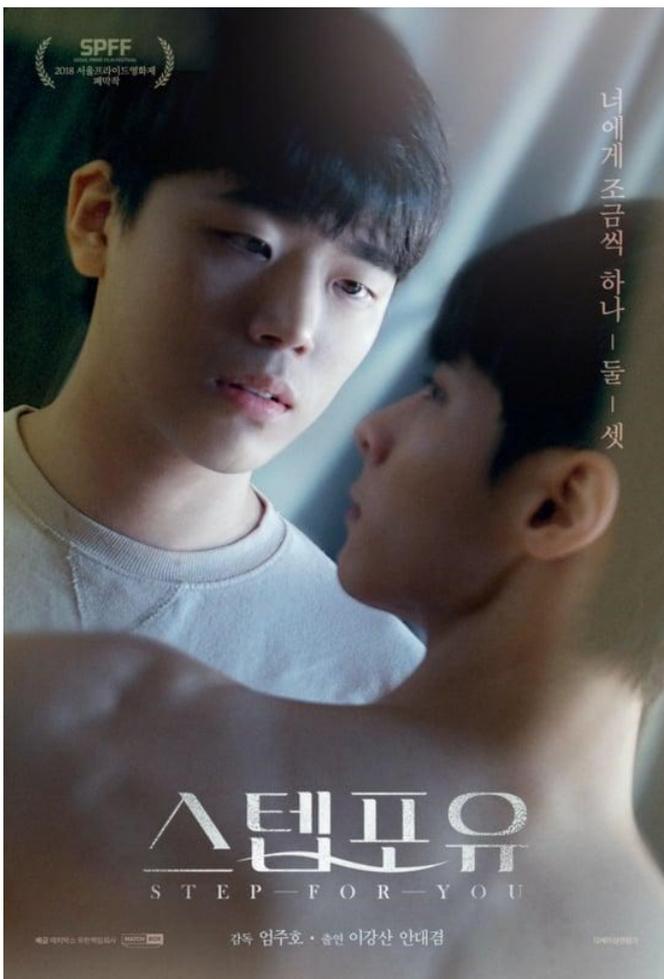


FIGURA 2: Afiche del cortometraje Step for you. Fuente: prensa del cortometraje.

6. LECTURA CRÍTICA DE TEXTOS FÍLMICOS

Centrémonos, ahora, en las bases que sustenta una lectura crítica de los textos fílmicos. En este siglo XXI muy pocas personas tratarían esos

textos bajo un paradigma positivista o pospositivista porque la experiencia del cine (hacerlo, verlo, discutirlo y deconstruirlo) no se sustenta en un piso dualista sujeto-objeto. Los textos son *textos dinámicos*, caldos icónicos, sujetos a múltiples interpretaciones. Cobra sentido, entonces, los paradigmas de la teoría crítica y el constructivismo. En el primer caso, la realidad está moldeada por valores sociales, políticos, culturales, económicos, étnicos y de género, de modo que los hallazgos que puedan hacerse en esos textos fílmicos dependen de la dialógica y dialéctica *texto-contexto*. En el segundo caso, las realidades son construidas y de carácter local (no universal) y los hallazgos que pueden derivar de los textos fílmicos son una obra en sí mismos, una creación que depende de un proceso hermenéutico.

La sociedad *narrada* en las películas está esencialmente construida y modelada, por valores de la persona creadora quien abraza o se aparta de los valores dominantes en el momento en que se produjo la película o aquellos que representa una determinada época. ¿Cómo podemos leer críticamente esas narraciones? Lee (2011) propone una aproximación que pruebe la conexión entre el funcionamiento de la *ideología* en el texto y el contexto histórico-cultural. “Las películas son formas socio-culturales de ejercer ideología” (Lee, 2011, p. 11).

Nuestra atención debería centrarse en tres aspectos:

1. La reconstrucción del contexto socio-histórico.
2. La función de los textos fílmicos que se oponen o aprueban la heteronorma y develan la *superestructura*.
3. Las claves de las relaciones de poder de acuerdo a los estereotipos presentes en el filme.

Estos tres aspectos no son sino la confluencia de la perspectiva marxista y la posestructuralista/posmodernista que proporciona una base crítica para leer los textos fílmicos en clave de diversidad sexual. Sin este sostén o piso, probablemente las lecturas resultan en meras



descripciones. Dejan de ser descripciones cuando la interpelación produce cuestionamientos a las narraciones.

7. LECTURA CRÍTICA A LOS FILMES *QUEER MOVIE BEAUTIFUL, STEP FOR YOU Y HOLD ME*

Los tres filmes son producciones independientes que pueden identificarse como *dramas BL (Boy Love)* y que al igual que los *web dramas* pueden encontrarse en plataformas streamings. El melodrama romántico es un género popular en el público joven de Corea del Sur.

Los filmes estudiados, estrenados entre 2018 y 2021 no hacen referencia explícita a claves contextuales de las organizaciones y locales para personas LGBT. El colectivo LGBT en Corea del Sur tiene más interés en visibilizarse como *nombres grupales* que a *manera de líderes individuales*. Así se logra evitar el rechazo por parte de familiares y demás personas que forman parte del círculo laboral, deportivo, religioso y/o estudiantil. El movimiento LGBT es un conglomerado de personas que practica, fundamentalmente, el *ciberactivismo*. Es en la web y en las redes sociales donde los grupos expresan sus exigencias. Las acciones de calle son menos frecuentes, siendo la más popular la marcha del orgullo en Seúl. Es en el ciberespacio, además, donde se logra acceder a las aplicaciones de citas gays y a *BL dramas* y *BL realities*. Pero como precisa Chaure (2022):

La proliferación de la participación y apertura en internet, lamentablemente no se trasladó a las organizaciones del movimiento LGBT, quizás debido a que el activismo representa una mayor visualización de los miembros frente a una sociedad discriminatoria, en contraposición a la actividad online donde no es necesario darse a conocer públicamente (Chaure, 2022, p. 505)

Paralelo al ciberactivismo pro diversidad sexual se encuentra la cultura LGBT que es prolífica y con ubicación estratégica. Así por ejemplo *Homo Hill* o *The Hill* es una cinta o strip, para decirlo en términos de Martel (2013), en el distrito de Itaewon en Seúl. Esta cinta es una calle de aproximadamente 15 locales LGBT, uno al lado del otro. Mientras que Jongno se parece más a un *gayborhood* o barrio gay,

usando nuevamente la clasificación de Martel (2013). En Jongno los locales LGBT están diseminados y se calcula alrededor de unos 100, aunque es complicado obtener una lista y un número exacto. Algunos son visibles con sus banderas arcoíris y otros se hacen llamar “bares normales”. Botía (2019) describe en el portal *Hana, Dul, Talk!* la ruta *Jongtaewon*, es decir el recorrido de Jongno a Itaewon. Jongno es el lugar para los primeros acercamientos a las personas que estamos conociendo. Existen lugares para comer y beber un trago. Luego, ya podemos ir a Itaewon después de la medianoche y justo después del cierre del metro.

Fuera de las cintas y los barrios gays también son populares los encuentros y las fiestas en casas de los amigos. Pyeong Beom-hae, gay nerdo en la película *Queer Movie Beautiful*, asiste a estos encuentros y fiestas. Y hay dos momentos clichés: el de las miradas censuradoras por su apariencia y el de las miradas de aprobación luego de un cambio de look. Muy al estilo del dramático *Yo soy Betty, la fea*. Flota el mandato de ser bello a partir de cambios en el peinado, la vestimenta y el maquillaje: parecerse a un *kkonminam*. ¡*Escapemos de los estereotipos de belleza y habitémonos!*

En *Hold me* y *Step for you* los gays nerdos no van a fiestas, pues apenas en el contexto de la secundaria están saliendo del clóset y experimentando su primer amor en clave romántica con frases como *seremos muy felices*. Son talentosos y sienten haber cumplido sus sueños al ser besados por chicos *kkonminams*. Resalta el cliché del patito feo (expresado en la baja autoestima) deseado por un chico bello y no por otro patito feo. Emerge la moraleja del no importa cómo eres por fuera si posees una belleza interior que puede ser descubierta por un hermoso chico. Pareciera que los cuerpos gays nerdos deseantes son deseables siempre que cumpla con otras cualidades que van más allá del cuerpo. Eso es injusticia erótica porque algunos deben esforzarse más que otros. Un mandato. *Todos los cuerpos deseantes son deseables*, sin más ni menos.



Figura 3. Afiche del mediometraje Queer Movie Beautiful.
 Fuente: prensa del filme.

Los cuerpos gays nerdos presentan desventajas en comparación con otros cuerpos gays. Los gays kkonminams pueden pasar como cuerpos kkonminams heterosexuales que no rompen la *estructura tradicional de la familia* sustentada en los valores confucionistas, con roles de género establecidos y obediencia a una autoridad jerárquica. La homosexualidad, la transexualidad, la prostitución y el divorcio son amenazas al orden establecido. Estas amenazas latentes son relaciones desiguales de poder. No hay problema si eres kkonminan heterosexual. El problema lo tienes si eres kkonminan gay. El poder lo posee quien está del lado de la norma dictada por la tradición y ese poder se traslada en forma del *estereotipo kkonminan* cuando eres gay. Porque si eres gay

nerdo (no kkonminan) tendrás problemas de aceptación por parte de otros gays, no por gay sino por nerdo. *Ser gay no te obliga a encajar en un molde predeterminado. Abraza tu personalidad y vive tu sexualidad de la manera más auténtica.*

Como el matrimonio otorga estatus de éxito al hombre coreano en comparación con la mujer que se subordina y debe cumplir las tareas del hogar; algunos hombres gays deciden contraer matrimonio para posicionarse como los proveedores financieros. Procrean hijos y mantienen una familia, mientras de manera oculta siguen teniendo encuentros sexuales con otros hombres.

Queer Movie Beautiful, Step for you y Hold me, aunque deciden hacer narrativas de hombres gays, no interpelan ni cuestionan las estructuras de poder; las perpetúan con sus estereotipos, especialmente el de gays nerdos, que son hombres sumisos, con autoestima baja cuya meta es el príncipe azul kkonminan. Ese que otorga amor de manera condescendiente al nerdo; teniendo como telón de fondo un aire de eterna felicidad. El gay nerdo es equivalente a la mujer heterosexual que espera casarse con un hombre comprometido, que lidera las decisiones en la familia. Sin embargo, arremeter enérgicamente frente a estas narrativas es un ejercicio tonto. No se trata de películas argentinas. Son películas coreanas. He tratado aquí de desagregar características del contexto y ahora debo agregar que este mismo contexto modela la impronta de los directores Lee Jun Hee, Eom Joo y Baek In-kyu, quienes buscan abrir un lugar a las personas gays en Corea del Sur, dentro del mismo juego de la heteronorma.

Y, justamente, la heterosexualidad como norma ha sido expresión del propio Ministerio de Educación de Corea del Sur quien en 2017 censuró los contenidos relativos a la diversidad sexual y derechos sexuales en los libros escolares. “La educación sexual es obligatoria y está regulada por el Ministerio de Género, Igualdad y Familia, pero en el programa se excluye la diversidad sexual, enfatizando los estereotipos de género, el control de natalidad y la abstinencia sexual” (Chaure, 2022, p. 501).



Un informe elaborado por Human Rights Watch (2021) reunió un total de 67 entrevistas con 26 estudiantes de secundaria o recién graduados y 41 personas maestras, consejeras, administradoras, proveedoras de servicios, defensoras y expertas en educación, madres y padres. Este informe describió la ausencia de temas LGBT en el currículo escolar:

Hasta la fecha, los esfuerzos para promover la representación inclusiva de personas y temas LGBT en los libros de texto no han tenido éxito. En el año escolar 2013-2014, la compañía de libros Kyohaksa publicó un libro de texto de escuela secundaria que tenía contenido útil sobre acoso y discriminación a personas LGBT. Provocó una reacción violenta de los grupos conservadores y los legisladores de los dos partidos principales quienes exigieron una "corrección inmediata", argumentando que el libro de texto alentaba el sexo gay al pedir respeto... En 2020, una serie de libros infantiles sobre género y sexualidad distribuidos por el Ministerio de Igualdad de Género y Familia fueron retirados del mercado bajo la presión de legisladores conservadores, quienes afirmaron en parte que "embellecían la homosexualidad" al reconocer las relaciones entre personas del mismo sexo (Human..., 2021, p. 44).

Por otro parte, distintos son los escenarios donde resalta la discriminación y estigma. El informe *Rainbow Action Against Sexual Minority Discrimination* (2017) evidencia esta situación:

Las personas LGBTI en la República de Corea están sujetas a discriminación y estigmatización tanto en el ámbito público como en el privado. Según la encuesta de 2014 realizada por la NHRCK (National Human Rights Commission of Korea), el 44,8% de los encuestados experimentó discriminación en el empleo debido a su identidad y el 14,1% de las personas lesbianas, gays y bisexuales y el 16,5% de las personas transgéneros habían sido despedidas o recomendadas para su renuncia debido a su identidad. Además, la discriminación contra las personas LGBTI y los jóvenes no conformes con su género es peor. En la encuesta NHRCK sobre el discurso de odio en 2016, los encuestados indicaron que las personas que más discursos de odio experimentaron tanto en línea como fuera de línea fueron las personas LGBTI. Incluso durante las elecciones generales de abril de 2016, un partido político respaldado por

protestantes que hizo un llamado a detener "la propagación de la homosexualidad" obtuvo el 2,63 por ciento del total de votos, lo que lo hizo elegible para los subsidios del gobierno (Rainbow, 2017, p. 4).

Corea del Sur es parte de pactos internacionales que protegen los derechos de los niños, niñas y jóvenes LGBT en las escuelas. Se incluyen: el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos (ICCPR), el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (ICESCR), la Convención sobre los Derechos del Niño (CRC) y la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW).

Algunas notas periodísticas afirman que el bullying basado en la orientación sexual en las escuelas secundarias de Surcorea es mucho más grave que lo representado en los k-dramas, BL dramas y GL dramas. Al recordar los cortos *Step for you* y *Hold me*, inmediatamente pienso en contextos escolares de secundaria con ausencia de bullying. No constituyen espacios inseguros para los gais nerds. De hecho, en *Hold me* aparecen unos chicos tomándose la foto de graduación mientras le lanzan un ramo de flores. Un guiño de aceptación dentro del espacio escolar.

8. CIERRE DE LA LECTURA CRÍTICA

Pensando en la tercera etapa de la periodización del cine queer propuesta por *Kim y Singer* (2011) que arranca en 2005, superando la segunda etapa de *camuflaje* (1998-2004), tengo que dar un corte a este tercer periodo en 2016 cuando nace Netflix Korea, produciéndose el éxito de productos audiovisuales con clave occidental. Por otra parte, entre 2018 y 2022 comienza la masividad del Festival de Cine Queer de Korea (Peña, 2023), primero online y luego de manera híbrida.

Blockbuster es la denominación de la tercera etapa por Pil Ho Kim y C. Colin Singer. La llamaron así por estar marcada por productos televisivos, la creación de la Comisión Nacional de Derechos Humanos y unas historias que de manera directa

hablan de la vida de las personas gais sorteando sus dificultades.

Agrego una cuarta etapa y la acuño *ciberbuster*. En ella se perpetua las características de la anterior etapa, sumándose la implosión del consumo de BL-GL- dramas y cortometrajes LGBT en el ciberespacio. Se presentan algunas narraciones que se adecúan a la heteronorma a partir de los estereotipos. Uno de ellos: el gay nerdo.

Cuando hablamos de cine queer coreano, evidentemente, no nos referimos a la clave queer occidental de romper la norma y adoptar una postura política posidentitaria. Con cine queer coreano, más bien, nos referimos a un cine independiente y a productos audiovisuales de las plataformas streamings que tratan dos grandes temas:

1. Cómo se van dando los procesos LGBT en el marco de una Corea del Sur con una institución tradicional robusta que ostenta el poder de las valoraciones morales, sexuales y de género: la familia.
2. Las vivencias idílicas de los gais que tienen como referencia a los kkonminams. Muy al estilo de los gais nerdos que aparecen en *Queer Movie Beautiful, Step for you y Hold me*.

Estas líneas cierran con una reiteración: la lectura crítica a los textos filmicos no es una mera descripción. Y voy a usar un ejemplo que, aunque resulte incómodo (para algunas personas) lo considero pertinente. Torres (2021) en su artículo *De la Invisibilidad al Blockbuster: la evolución de la representación social de la comunidad LGBT en el Cine Queer de Corea del Sur* se propone como objetivo un *análisis crítico discursivo* de películas alusivas a los tres periodos históricos del cine queer coreano, pero el análisis termina componiéndose de tablas descriptivas de escenas y diálogos de los personajes, acciones, lugar, unas brevísimas líneas llamadas interpretación más los comentarios descriptivos que contienen palabras que solemos evitar en los estudios de diversidad sexual. Una de

ellas: *preferencia sexual* en lugar de *orientación sexual*.

En una Corea del Sur que no penaliza la homosexualidad pero que tampoco ofrece un marco legal favorable a la diversidad sexual, los gais nerdos tienen la posibilidad de destacar por sus talentos. La orientación sexual y cualquier marca identitaria no se comparte públicamente. Audiovisuales como *Queer Movie Beautiful, Step for you y Hold me* alimentan la idea de ser un kkonminan o estar con un kkonminan y eso no es nada queer. Afortunadamente, hay muchas otras narraciones que ayudan a deconstruir los estereotipos, a partir de la perspectiva interseccional. Es el caso de la directora *Yu Jin Lee* y el director *Sungbin Byun*.

REFERENCIAS:

BAEK, In-kyu (director). **Queer Movie Beautiful**. Corea del Sur. Producción: 99film, 2018.

BOTÍA, Leidy (2019). Jongno, el barrio gay de Seúl. **Hana, Dul, Talk!** Lo mejor de Asia en español. 2019. Disponible en: <https://hanadultalk.com/2019/07/16/jongno-el-barrio-gay-de-seul/>

BREDEKAMP, Horst. **Teoría del Acto Icónico**. Madrid: Ediciones Akal, 2017.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. **Cómo analizar un film**. Barcelona: Editorial Paidós, 1997.

CHAURE, Desirée Nair.. Reclamando derechos: las problemáticas del colectivo LGBTen Corea del Sur. En: BAVOLEO, Bárbara; CHAURE, Desirée; BENÍTEZ, Matías (comps.). **Corea ante un nuevo cambio de época: aproximaciones desde el Sur Global**. La Plata: Instituto de Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de La Plata, 2022. p.497-515.

CLIFT, William (director). **I want to get married**. Estados Unidos. Producción: Everything Is Going to Be Just Fine Productions, Proteus Pictures, 2011.

ECO, Umberto. **El tratado de semiótica general**. Barcelona: Editorial Lumen, 2000.

EOM, Joo Ho (director). **Step for you**. Corea del Sur. Producción: Eom Joo Ho, 2018.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdad y método**. Salamanca: Ediciones Sígueme, 2003.

HUMAN RIGHTS WATCH (2021). **“I Thought of Myself as Defective”. Neglecting the Rights of LGBT Youth in South Korean Schools**. Estados Unidos: Human Rights Watch; Clínica Internacional de Derechos Humanos Allard K. Lowenstein de la Facultad de Derecho de Yale, 2021. Disponible en: https://www.hrw.org/sites/default/files/media_2021/09/southkorea0921_web.pdf

INFOBAE. **Día del Orgullo Friki: qué significa y por qué se celebra el 25 de mayo**. 2022. Disponible en: <https://www.infobae.com/america/peru/2022/05/25/dia-del-orgullo-friki-que-significa-y-por-que-se-celebra-el-25-de-mayo/?outputType=amp-type>

KANEW, Jeff (director). **Revenge of the Nerds (La venganza de los nerds)**. Estados Unidos. Producción: Interscope Communication, 2012.

KOHN, Ecuador. **Cómo piensan los bosques: hacia una antropología más allá de lo humano**. Quito: Ediciones Abya- Ayala, 2021.

KIM, Pil Ho; SINGER, C. Colin. Three periods of Korean Queer Cinema: Invisible, Camouflage, and Blockbuster (117-136). **Acta Koreana**, vol. 14, n° 1, 2011.

LEE, Hyangjin. **Cine coreano contemporáneo: cultura, identidad y política**. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor., 2011.

LEE, Jun Hee (director). **Hold me**. Corea del Sur. Producción: Strongberry, 2021.

LJUNGGREN, Marcus; TELLVING, Max (directores). **Nörden och kärleken (El Nerd y El Amor)**. Suecia. Producción: Ljunggren, Marcus y Tellving, Max, 2012.

MARTEL, Frédéric. **Global gay: cómo la revolución gay está cambiando al mundo**. México: Taurus, 2013.

PEÑA, José A. (2023). **Festival de Cine Queer de Korea (KQFF): 23 años de activismo LGBTQ+**. 2023. Disponible en: https://honoraryreporters.korea.net/studio/report/detail.do?articlecate=1&board_no=8926

PEÑA, José A. Cine y diversidad sexual: aproximaciones investigativas. **Crónicas de la diversidad**, Lima, n. 24, p.30-34, 2022.

RAINBOW ACTION AGAINST SEXUAL MINORITY. **Human Rights Violations on the Basis of Sexual Orientation, Gender Identity, and HIV Status in the Republic of Korea**. República de Corea, 2017. Disponible en: https://www.upr-info.org/sites/default/files/documents/2017-10/js5_upr28_kor_e_main.pdf

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. **Diccionario de la Lengua Española**. Disponible en: <https://dle.rae.es/>

SHORE, Simon (director). **Get Real**. Reino Unido. Producción: Distant Horizon Arts Council of England, British Screen Productions y Graphite Film Production, 1998.

STEPHENS, Todd (director). **Another Gay Movie**. Estados Unidos. Producción: TLA Releasing, 2006.

TORRES, Diana. De la Invisibilidad al Blockbuster: la evolución de la representación social de la comunidad LGBT en el Cine Queer de Corea del Sur. **Alofonía**, n° 7, p.69-84, 2021.

TURNER, Graemer. **British Cultural Studies: an introduction**. Londres: Routledge, 1996.

Como citar este artículo:

ZERPA, José Alirio Peña. Gais nerds en la cinematografía coreana: Una lectura crítica a los filmes *Queer Movie Beautiful*, *Step for you* y *Hold me*. **Revista Multidisciplinar de Estudios Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul. - dez. 2023. p. 43-53.

Alice de Aquino Moura Coelho

Graduada em Administração na
Universidade Federal de São Carlos.
Graduanda em Letras na Universidade
de São Paulo.

E-mail: alicecoelho@usp.br

QUEM É A FUJOSHI BRASILEIRA? Uma pesquisa sobre o perfil dos consumidores de Boys Love do Brasil

Resumo: Nos anos 1970, autoras de mangás voltados para o público feminino revolucionaram a indústria ao publicarem histórias que abordavam temas como gênero e sexualidade. Nesse contexto, surgiu o que hoje chamamos de *Boys Love*, ou BL, que se expandiu através da cultura de fãs e chegou a outros países, como a Coreia do Sul e a China. O BL ganhou o mundo, conquistando uma base de fãs dedicada que se autodenomina Fujoshi, Fudanshi ou Fujin. Através um estudo quantitativo, com dados analisados por meio de estatística descritiva, o presente artigo traça um perfil dos fãs brasileiros de BL, identificando suas preferências quanto às obras consumidas, sua convivência com outros fãs e a importância que obras do gênero tiveram no seu processo de descoberta quanto a gênero e sexualidade, especialmente entre homens trans.

Palavras-chaves: Fujoshi; LGBT; Boys Love; Mangá; Danmei.

WHO IS THE BRAZILIAN FUJOSHI? Research on the profile of Boys Love consumers in Brazil.

Abstract: In the 1970s, a group of authors who wrote manga for girls revolutionized the industry by publishing stories about gender and sexuality. Under this context, what we call Boys Love, or BL, appeared, and it expanded through fan culture, reaching other countries such as South Korea and China. BL exploded worldwide, conquering a dedicated fanbase that calls themselves Fujoshi, Fudanshi, or Fujin. Through a quantitative study, by analyzing data through descriptive statistics, this article underlines a profile of the Brazilian fans of BL, identifying their preferences on the work they consume, their interaction with other fans and the importance that BL works had in the discovery process of gender and sexuality, especially among trans men.

Keywords: Fujoshi; LGBT; Boys Love; Mangá; Danmei.

1. INTRODUÇÃO

Desde o seu surgimento, o Boys Love conquistou fãs pelo mundo todo. Tratam-se de obras de ficção, como histórias em quadrinho, livros, desenhos animados, filmes, séries de TV e videogames cujo foco principal é a relação sexual e/ou amorosa entre dois personagens masculinos.

Originado no Japão, o gênero rapidamente se espalhou pelo resto do mundo, ganhando fãs dedicados que logo adotaram uma denominação própria: Fujoshi, Fudanshi e Fujin. O Boys Love tem um significado importante para estes consumidores, servindo inclusive como um meio para autodescoberta para alguns.

Há muita literatura em inglês a respeito de Fujoshi e Boys Love em geral. No entanto, os estudos em português a respeito desse grupo são escassos, o que torna o presente trabalho relevante para a literatura acadêmica. Nos últimos anos, o mercado de mangás brasileiro voltou sua atenção para este público, e as editoras trouxeram inúmeros títulos Boys Love de diversos países além do Japão. Desta forma, o objetivo deste trabalho é identificar as principais características dos fãs e consumidores de Boys Love no Brasil, suas preferências quanto às obras consumidas, sua convivência com outros fãs e a importância que obras do gênero tiveram no seu processo de descoberta quanto a gênero e sexualidade.

2. AS ORIGENS DO BOYS LOVE

O Boys Love surgiu nos mangás japoneses por volta da década de 1970, quando um grupo de autoras revolucionou os mangás *shoujo* (voltados para o público feminino) ao escrever histórias que abrangiam temas diversos, que também incluíam gênero e sexualidade (McLelland, *et al.*, 2016). As autoras responsáveis pelos mangás pioneiros do Boys Love foram Keiko Takemiya e Moto Hagio. Takemiya escreveu a história de capítulo único *Sanruumu nite* (No jardim de inverno) em 1970, e Hagio escreveu *Juuichigatsu no gimunajiumu* (O ginásio de novembro), também de capítulo único, em 1971 (Madill, 2017). Anos mais tarde, as autoras

escreveram os mangás que se tornaram enormes sucessos na época, que ajudaram a abrir o caminho para os mangás Boys Love mais tarde. Eram estes *Kaze to Ki no Uta* (A canção do vento e das árvores), publicado em 1976, por Keiko Takemiya, e *Thomas no Shinzou* (O coração de Thomas), publicado em 1974, escrito por Moto Hagio (Gravett, 2006). Ambas obras abordam relações entre jovens rapazes que estudavam em colégios internos na Europa no século XVII.

Em 1975, foi realizada no Japão a primeira Comic Market, uma feira dedicada a anime e mangá, onde os fãs podiam divulgar suas publicações originais sem as limitações que existiam nas publicações comerciais. Essas primeiras edições da Comic Market contaram com a participação diversos grupos dedicados à publicação de material relacionado a mangás shoujo, incluindo aqueles que se focavam em relações sexuais e amorosas entre dois homens (McLelland, *et al.*, 2016).

No início dos anos 1980, surgiu então o termo Yaoi, um acrônimo para “*yama nashi, ochi nashi, imi nashi,*” ou seja, “sem clímax, sem objetivo, sem significado,” e inicialmente era utilizada para se referir a publicações independentes (chamadas de *doujinshi*) em geral (Madill, 2017). Em dezembro de 1979, um grupo criou uma publicação que consistia em uma compilação de narrativas homoeróticas entre homens chamado *RAPPORI: yaoi tokushuu gou* (RAPPORI, Edição Yaoi Especial), sendo um dos responsáveis por aproximar a palavra “Yaoi” desse tipo de conteúdo (McLelland, *et al.*, 2016). A palavra Yaoi levou anos para se estabelecer como um sinônimo para este tipo de obra, competindo com outros termos usados na época como *tanbi* (estética) e *shounen-ai* (amor de garotos) (McLelland, *et al.*, 2016). Nos Estados Unidos, e consequentemente no ocidente como um todo, o termo Yaoi foi popularizado pela convenção Yaoi Con, realizada pela primeira vez em 2001 (Lin, 2022).

Em 1978, a revista JUNE começou a ser publicada. Foi a primeira revista japonesa voltada ao público feminino dedicada a publicar conteúdo envolvendo rapazes bonitos (*bishounen*) (McLelland, *et al.*, 2016). Outra revista importante do tipo foi a Allan, que começou a ser publicada em

1980 (Welker, 2011). Além de falar sobre e publicar mangás envolvendo homossexualidade, estas revistas também abordavam a cultura LGBT+ no Japão e no mundo na época, sendo inclusive um importante meio para jovens que não eram heterossexuais conhecerem pessoas com vivências similares (Welker, 2011).

Nos anos 1990, a publicação comercial de BL aflorou como uma expansão e extensão da cultura Yaoi dos *doujinshi*, que cresceu na década anterior. Foi nos anos 90 que revistas dedicadas exclusivamente à publicação de mangás BL surgiram, como a *Gust* e a *Magazine Be x Boy* (McLelland, *et al.*, 2016). O termo Boys Love (também escrito em japonês como *boizu rabu* e abreviado como BL ou *bii eru*) surgiu nesta época, substituindo os termos Yaoi e Tanbi na designação dessas obras e se tornando o termo adotado por editoras atualmente (McLelland, *et al.*, 2016).

3. BL PELO MUNDO

Com o sucesso que fazia no Japão, o Boys Love se espalhou para outros países da Ásia. Na Coreia do Sul, o BL começou a se tornar popular nos anos 90, com o mangá *Zetsuai* (Amor Desesperado) de Minami Ozaki (Kwon, 2019). Não demorou muito para surgir um manhwa (nome dado às histórias em quadrinhos coreanas) com essa temática. Em 1994, I Chǒng-ae publicou o primeiro manhwa Boys Love, *Luisüssieke Pomi Wassnũnka?*, (A primavera chegou para o Sr. Lewis?) (Kwon, 2019). Nos anos 2000, os webtoons, manhwás feitos especificamente para serem publicados em websites, se tornaram extremamente populares na Coreia do Sul (Wonho Jang, 2017). Os webtoons são criados de maneira independente, podendo ser escritos e publicados por qualquer pessoa, sem a necessidade de nenhuma qualificação prévia (Wonho Jang, 2017). Surgiram diversos webtoons Boys Love, e alguns até chegaram a ser publicados no Brasil, como *Hyperventilation*, escrito por Bboong Bbang Kkyu, e *On or Off*, escrito por A1, ambos publicados pela editora Newpop (NEWPOP, 2023).

O BL japonês também chegou à China por volta dos anos 90, ganhando o nome de *danmei* (Zhao; Yang; Lavin, 2017). A cultura danmei se espalhou rapidamente pela internet através de sites independentes criados por fãs, que foram aos poucos desaparecendo depois do surgimento de sites comerciais como o Jinjiang Literature City e o Liancheng Read. Estes sites são dedicados à publicação de livros escritos por autores independentes (Zhao; Yang; Lavin, 2017). Ao contrário dos outros países anteriormente mencionados, cuja produção de BL consistia em histórias em quadrinhos, o danmei é mais difundido na forma de livros, uma vez que não há muitas plataformas para a distribuição de manhuas (histórias em quadrinhos chinesas) (Zhao; Yang; Lavin, 2017). Nos anos 2000, começou um movimento de censura do danmei na China e em Hong Kong (Liu, 2009). Devido a essa censura, a publicação dos livros de forma impressa é muito rara, e o formato digital prevalece (Zhao; Yang; Lavin, 2017). Recentemente, o livro *Mo Dao Zu Shi* (O fundador da cultivação demoníaca), escrito por Mo Xiang Tong Xiu, ganhou notoriedade pelo mundo todo, sendo inclusive publicado no Brasil pela editora Newpop (NEWPOP, 2023). Essa obra ganhou diversas adaptações na forma de manhua, desenho animado, seriado de TV, entre outros (Qin; Cheong, 2022).

No Brasil, o Boys Love começou a se popularizar nos anos 2000. Em 2007, a editora JBC publicou o primeiro mangá BL no Brasil, *Gravitation* por Maki Murakami (Aranha, 2010). Inspirados nas obras BL estrangeiras, muitos artistas nacionais passaram a escrever suas próprias histórias em quadrinhos do gênero, como é o caso de *Vitral*, escrito por Futago Estúdio (Kushima, 2018), *Lebre e Coelho*, escrito por Alec (NEWPOP, 2023), e *The Flower Pot*, escrito por Amanda Freitas (JBC, 2023).

4. FUJOSHI, FUDANSHI E FUJIN

O termo *Fujoshi* começou a ser utilizado nos anos 2000 no fórum japonês 2channel para designar

mulheres que viam relacionamentos entre homens em obras onde estes relacionamentos não existiam (Suzuki, 2013). A palavra é um trocadilho com a palavra *Fujoshi* (腐女子), que significa mulher, trocando o primeiro kanji da palavra pelo kanji de “podre” (腐). Escrito desta maneira, *Fujoshi* (腐女子) passa a significar “mulher podre” (Suzuki, 2013). O termo passou a designar mulheres fãs de obras BL, dando origem também aos termos *Fudanshi* (homem podre), usado para se referir a homens fãs de BL, e *Fujin* (pessoa podre), um termo de gênero neutro para fãs de BL (Lin, 2022).

Segundo Galbraith (2011), o interesse das *Fujoshi* por relacionamentos homossexuais se limita ao mundo da fantasia, sem correlação com a vida real heteronormativa que elas levam.

Para Welker (2006), os mangás *Boys Love* eram uma maneira com que leitores presumivelmente heteronormativos podiam experimentar romance e sexualidade através da identificação com os personagens masculinos. Welker (2006) também aponta que membros da comunidade lésbica japonesa afirmam que *Boys Love* e mangás *shoujo* foram importantes em seus anos formativos.

Baudinette (2017) também observou um fenômeno similar entre homens gays japoneses. Ao entrevistar 6 homens gays japoneses, inclusive um nipo-brasileiro, Baudinette (2017) identificou que eles usaram mangás BL e mangás gay como uma forma de entender atração pelo mesmo sexo.

Tanaka e Ishida (2015) apontam que diversos acadêmicos disseram que as *Fujoshi* consomem BL como forma de escapar da sociedade patriarcal, uma vez que na ausência de personagens femininas, estas não são oprimidas por homens nas histórias. Fujimoto concorda com essa visão, dizendo que o BL surgiu como um mecanismo de escape das realidades de supressão de gênero (McLelland, *et al.*, 2016). Para Fujimoto, o *Boys Love* evoluiu como um espaço de entretenimento onde mulheres podem “brincar com gênero”, e ao projetar atributos sexuais em na figura de um garoto, que é não-sexual, ela se torna sexualmente liberta (McLelland, *et al.*, 2016).

Okabe e Ishida (2012) consideram que as atividades realizadas por *Fujoshi* são estigmatizadas pelo *mainstream* por se tratar de um conteúdo de natureza sexual e homossexual. Portanto, as *Fujoshi* escondem essa parte de sua identidade das outras pessoas. Para Coleman (2021), é de certa forma hipócrita haver tanto estigma quanto à figura da *Fujoshi*, pois homens não são questionados quanto ao seu desejo por consumir conteúdos que envolvam relacionamentos homossexuais entre mulheres.

Coleman (2021) também fala do estigma de “fetichizador” que cerca as comunidades de fãs de BL. Ao entrevistar diversos fãs, Coleman (2021) identificou que há um desejo da parte deles de se separar dessa imagem, que é a de alguém que consome esse tipo de mídia por motivos puramente sexuais, embora os entrevistados reconheçam que também gostam das cenas de sexo. Coleman (2021) acredita que, embora de forma não intencional, os fãs de BL estão envolvidos na estigmatização da sexualidade de pessoas LGBT e mulheres no geral. A mesma pesquisa revelou que muitos dos entrevistados estavam questionando-se quanto a gênero e sexualidade antes de conhecer BL, e que este tipo de mídia serviu como uma forma de se projetar e se conhecer melhor para estas pessoas. Também foi identificado que para muitos fãs, o BL foi uma forma de se conectar com as pessoas online e criar amizades muito próximas.

Vale pontuar que as pesquisas mencionadas até agora pouco diferenciam a origem da comunidade *Fujoshi* sobre a qual falam, indicando se trata-se apenas da comunidade japonesa ou de outros países.

Recentemente, diversas pesquisas foram realizadas a respeito do perfil do público fã de *Boys Love*. Uma pesquisa realizada por Pereira (2018) com *Fujoshis* e *Fudanshis* brasileiros identificou que 76% dos respondentes se identificava com o gênero feminino, 42% tem entre 16 e 20 anos de idade, e 37% se identificava como bissexual. A pesquisa em inglês realizada por Pagliassotti (apud Madill, 2017) mostrou que 89% dos respondentes era o gênero feminino, 62% tinha entre 18 e 24 anos e 46% se identificava como heterossexual. A pesquisa de Coleman (2021) com falantes de língua inglesa identificou que 69,4% dos participantes

eram mulheres, com apenas 20% dos respondentes se identificando exclusivamente como heterossexuais. A pesquisa realizada por Zhao e Madill (2018) com respondentes sinófonos e anglófonos mostrou que, entre os falantes de chinês, as mulheres representavam 87% dos respondentes e, entre os falantes de inglês, 74%. A média de idade dos respondentes desta pesquisa é de 23,5 anos.

5. METODOLOGIA

Para realizar esse estudo, foram utilizados métodos de estudo quantitativo. Um estudo quantitativo caracteriza pelo emprego da quantificação tanto na coleta dos dados quanto na sua análise, que é realizada através de métodos estatísticos (Oliveira, 2011).

Tratando-se da abordagem, este é um estudo descritivo. Estudos descritivos têm como objetivo principal descrever características de determinada população ou fenômeno e estabelecer relações entre variáveis (Gil, 2009). Para descobrir a frequência com que um fenômeno ocorre, sua relação e conexão com outros, a pesquisa descritiva deve

observar, analisar e correlacionar os fatos sem manipulá-los (Manzato; Santos, 2012).

Neste estudo, o levantamento de dados ocorreu através de questionários disponibilizados na internet. Um questionário com 39 questões foi estruturado na plataforma formulários google, e foi distribuído inicialmente para uma amostra de 14 pessoas, a fim de buscar possíveis melhorias na sua estrutura. Após sofrer as mudanças sugeridas pela amostra inicial, o formulário foi divulgado nos perfis de redes sociais do Blyme Yaoi, um portal brasileiro de notícias, artigos e resenhas sobre Boys Love. O formulário ficou disponível de 25 de março a 1º de abril de 2022. Neste período, 2.046 respostas foram coletadas, as quais foram utilizadas nesta análise. Os dados foram analisados através dos softwares Microsoft Excel e SPSS, e foi realizada uma análise de estatística descritiva básica.

6. ANÁLISE DOS RESULTADOS

O questionário obteve 2.046 respostas válidas. A caracterização dos respondentes pode ser observada na Tabela 1, Quadro 1 e Figura 1.

Tabela 1: Caracterização da Amostra.

Características demográficas	Nº de Respondentes	Porcentagem
Gênero		
Mulher cis	1331	65,10%
Homem cis	277	13,50%
Mulher trans	8	0,40%
Homem trans	55	2,70%
Agênero	34	1,70%
Não-binário	172	8,40%
Não sei	88	4,30%
Prefiro não responder	19	0,90%
Prefiro não me classificar	46	2,20%
Outros	16	0,80%
Idade		
até 12 anos	6	0,30%
De 13 a 17 anos	265	13,00%
De 18 a 22 anos	786	38,40%
De 23 a 27 anos	530	25,90%
De 28 a 32 anos	290	14,20%
De 33 a 37 anos	96	4,70%
De 38 a 42 anos	42	2,10%
De 43 a 47 anos	20	1,00%
48 anos ou mais	11	0,50%



Escolaridade		
Fundamental incompleto	34	1,70%
Fundamental completo	46	2,20%
Ensino médio incompleto	219	10,70%
Ensino médio completo	467	22,80%
Superior incompleto	677	33,10%
Superior completo	409	20,00%
Pós-graduação/especialização	139	6,80%
Mestrado	40	2,00%
Doutorado	15	0,70%
Cor ou Raça		
Amarela	70	3,40%
Branca	1202	58,70%
Indígena	9	0,40%
Parda	575	28,10%
Preta	179	8,70%
Outro	11	0,50%

Fonte: Elaborado pela autora com base nas respostas do questionário.

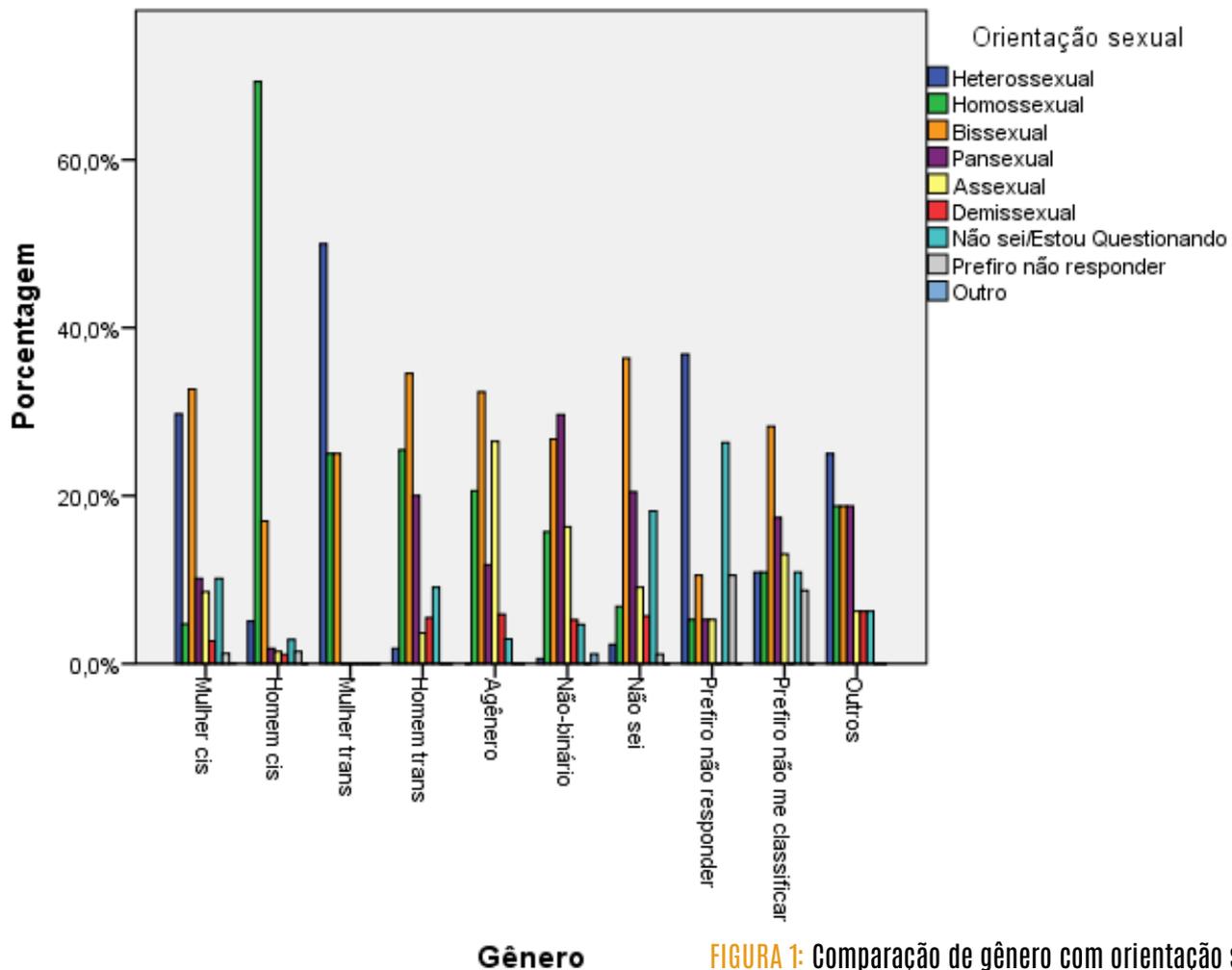
Quadro 1: Estados dos Respondentes.

Estado	Nº	Estado	Nº	Estado	Nº	Estado	Nº
AC	7	ES	34	PB	37	RO	5
AL	18	GO	43	PE	59	RR	3
AM	48	MA	41	PI	18	SC	67
AP	15	MG	169	PR	100	SE	8
BA	76	MS	19	RJ	245	SP	606
CE	101	MT	25	RN	33	TO	10
DF	49	PA	67	RS	111	Outro	32

Fonte: Elaborado pela autora com base nas respostas do questionário.

A maioria dos respondentes se identifica como mulher cis (65%). A maior parte (38,4%) têm entre 18 e 22 anos de idade, e tem ensino superior incompleto (33,1%). A pesquisa obteve pelo menos um respondente de cada estado do Brasil, sendo São

Paulo o que representou a maior parte da amostra (29,6%). Além disso, 32 dos respondentes não moram no Brasil. Quanto a cor ou raça, a maioria da amostra se identifica como branca (58,7%).



Gênero

Tratando-se de orientação sexual, a maioria dos respondentes se identifica como bissexual (29,82%). No gráfico da figura 1, pode-se observar a distribuição da orientação de acordo com o gênero dos respondentes. Observa-se que cerca de 70% dos homens cis que responderam à pesquisa são homossexuais, e 32,7% das mulheres cis são bissexuais.

Sobre o consumo de BL, a maioria dos respondentes descobriu o Boys Love entre 2011 e 2016 (39,7%). A maioria descobriu o gênero por conta própria (51,3%), e não produz nenhum tipo de conteúdo BL (58,3%). O Twitter é a fonte de informações sobre BL favorita de boa parte dos respondentes (82,8%). Os mangás japoneses são o principal formato de conteúdo BL consumido (91,3%), seguidos por animes (85%) e manhwas

FIGURA 1: Comparação de gênero com orientação sexual. Fonte: Elaborado pela autora com base nas respostas do questionário.

coreanos (82,8%). Depois do português (96,9%), a língua em que mais se consome BL é o inglês (74,3%). Os países de origem dos BLs mais consumidos são Japão (96,8%), Coréia do Sul (88,8%) e China (79,3%).

A grande maioria dos respondentes (88,2%) consome mangás através de scans, embora 66,2% compre as edições brasileiras. Scans são a abreviação de *Scanlation*, uma palavra que vem da junção de “scan” e “translation”, usada para designar a digitalização e tradução de histórias em quadrinhos estrangeiras feitas por fãs de maneira amadora (Carlos, 2011). A mesma divisão é observada quando se trata de séries, animes e filmes, 90,4% assiste através de fansubs e 79% usa plataformas de streaming oficiais. Fansub, abreviação de *Fansubbing* é a prática de inserir



legendas traduzidas por fãs em um material audiovisual (Carlos, 2011).

O mangá lançado no Brasil mais comprado pelos respondentes foi Given (45,2%), seguido de Joy (40,2%), ambos publicados pela editora Newpop, enquanto 23,2% não comprou nenhum mangá publicado no Brasil. A maioria gasta até 50 reais com BL por mês (33,1%) e consome esse tipo de mídia todo dia (46,7%).

Tabela 2: Afirmativas.

Afirmativa	x	σ	5	4	3	2	1
Eu me considero fujoshi/fudanshi/fujin	4,18	1,21	59,9%	15,2%	14,0%	4,3%	6,5%
Gosto de interagir com outras pessoas que também gostam de BL	4,16	1,06	52,4%	21,8%	17,4%	6,0%	2,4%
Considero BL uma parte importante da minha vida	4,13	1,05	49,5%	25,5%	16,4%	6,3%	2,3%
Tenho medo que as pessoas descubram que eu gosto disso	2,49	1,33	9,3%	15,0%	23,7%	19,0%	33,0%
BL foi importante para minha descoberta quanto a orientação sexual	2,95	1,60	26,4%	15,2%	16,5%	11,0%	31,0%
BL foi importante para minha descoberta quanto a gênero	2,18	1,48	13,8%	7,1%	16,3%	9,2%	53,6%
Converso sobre BL com meus amigos pela internet	3,82	1,42	48,6%	17,0%	13,8%	8,7%	11,8%
Converso sobre BL com meus amigos na vida real	3,20	1,55	29,8%	20,0%	14,0%	13,0%	23,3%
Converso sobre BL com meus parentes e pessoas da minha família	1,97	1,34	8,1%	10,1%	10,0%	14,7%	57,2%
Gosto desse tipo de conteúdo por causa do romance	4,66	0,68	75,3%	16,9%	6,4%	1,0%	0,4%
Gosto desse tipo de conteúdo por causa do das cenas de sexo	3,51	1,39	34,0%	20,3%	20,9%	12,1%	12,7%
Gosto desse tipo de conteúdo por causa do enredo	4,70	0,62	77,0%	17,2%	4,7%	0,9%	0,2%
Gosto de romances homem x mulher	3,75	1,35	41,8%	20,7%	17%	11,0%	9,4%
Gosto de materiais eróticos homem x mulher	2,90	1,49	21,6%	15,7%	20,6%	15,7%	26,4%
Gosto de romances mulher x mulher	3,90	1,36	50,6%	16,5%	15,6%	7,3%	10,0%

Gosto de materiais eróticos mulher x mulher	3,23	1,54	31,6%	15,6%	19,2%	11,5%	22,0%
---	------	------	-------	-------	-------	-------	-------

Fonte: Elaborado pela autora com base nas respostas do questionário.

Sobre as questões atitudinais, foi verificada a média, o desvio padrão e a porcentagem dos scores atribuídos a cada sentença, sendo estes 5- concordo totalmente, 4- concordo parcialmente, 3- indiferente, 2- discordo parcialmente, e 1- discordo totalmente.

Através destes dados, foi possível tirar conclusões sobre a opinião dos respondentes da pesquisa. No geral, os participantes se consideram fujoshi, fudanshi ou fujin, gostam de interagir com outros fãs e não têm medo que as pessoas descubram que eles gostam de BL. Os respondentes preferem conversar sobre BL com amigos pela internet a conversar com amigos na vida real. A maioria não

fala sobre BL com pessoas parentes e pessoas da família. A maior parte dos respondentes (75%) concordou que BL é uma parte importante de suas vidas.

O que atrai o público em Boys Love é o enredo e o romance, com respectivamente 92,2% e 94,2% de concordância. Quanto à afirmativa “Gosto desse tipo de conteúdo por causa do das cenas de sexo”, houve uma concordância de 54,3%, e 20,9% de indiferença. Os respondentes também gostam de romances entre mulheres, e entre homem e mulher, entretanto, 42,1% discorda sobre gostar de conteúdo erótico entre homem e mulher, e 47,2% concorda sobre gostar de conteúdo erótico entre mulheres.

Tabela 3: Média das afirmativas comparada com gênero dos respondentes.

Gênero	BL foi importante para minha descoberta quanto a orientação sexual	BL foi importante para minha descoberta quanto a gênero
	Média	Média
Mulher cis	2,69	1,81
Homem cis	3,1	1,95
Mulher trans	3,5	3,13
Homem trans	4,13	4,11
Agênero	3,94	3,74
Não-binário	3,78	3,72
Não sei	3,59	3,19
Prefiro não responder	2,42	1,68
Prefiro não me classificar	3,17	3,07
Outros	2,56	2,5

Fonte: Elaborado pela autora com base nas respostas do questionário.

Quanto à importância do BL na descoberta quanto a gênero e orientação sexual, é possível observar as médias das respostas de acordo com gênero e orientação sexual dos respondentes na tabela 4. Através desses dados, pode-se concluir que obras BL foram importantes para o processo de descoberta quanto ao gênero e a sexualidade de homens trans, uma vez que a média de suas respostas (4,13 e 4,11) foi muito superior à média geral das respostas para estas perguntas (2,95 e 2,18).

7. CONCLUSÃO

O Boys Love surgiu no Japão nos anos 70, evoluiu juntamente com a cultura de fãs e se espalhou para o restante do mundo. A comunidade, que se autodenomina Fujoshi, Fudanshi ou Fujin é muito unida, e os fãs brasileiros não têm receio em demonstrar seu status como fã, sem a presença do estigma identificado por Okabe e Ishida (2012). Os consumidores de BL são em grande parte mulheres cisgênero, bissexuais e que têm entre 18 e 22 anos de idade, perfil semelhante ao identificado por outras pesquisas, e que contraria a noção de Galbraith (2011) de que as Fujoshi levam uma vida heteronormativa.

Assim como demonstrado por Coleman (2021) em sua pesquisa, vemos que os fãs de BL gostam das cenas de sexo, apesar de a concordância com tal afirmação não ser tão elevada como quando se trata dos elementos enredo e romance. Talvez haja uma resistência entre os fãs brasileiros em afirmar que gostam das cenas de sexo por causa do mesmo estigma do “fetichizador” identificado por Coleman (2021).

Eles consomem esse tipo de mídia diariamente, e preferem conversar sobre BL com amigos da internet, assim como Coleman (2021) identificou em sua pesquisa.

Os principais países de origem das obras BL consumidas são Japão, Coreia do Sul e China.

Vemos que para alguns fãs, especialmente os homens trans, o Boys Love foi importante no processo de descoberta quanto a gênero e sexualidade, o que é semelhante ao que Welker

(2006) menciona sobre a comunidade lésbica japonesa, Baudinette (2017) identificou nas entrevistas com homens gays japoneses e Coleman (2021) apontou ao entrevistar fãs de BL que falam inglês.

Seria interessante ver uma pesquisa mais detalhada sobre os homens trans fãs de BL, e a importância que essas obras tiveram em seu processo de descoberta quanto a gênero e sexualidade.

Vale ressaltar as limitações do presente estudo. A amostra pode ser considerada pequena quando comparada com a quantidade de fãs de Boys Love que temos no Brasil. O questionário também poderia ser aperfeiçoado para analisar de forma mais acurada as preferências desses consumidores.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Gláucio. Vozes abafadas: o mangá yaoi como mediação do discurso feminino. *Galáxia*, v. n. 19, p. 240–251, 2010. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399641245015>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

BAUDINETTE, Thomas. Japanese gay men’s attitudes towards ‘gay manga’ and the problem of genre. *East Asian Journal of Popular Culture*, v. 3, n. 1, p. 59–72, 2017. Disponível em: <https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/eapc.3.1.59_1>. Acesso em: 13 fev. 2023.

CARLOS, Giovana S. **O(S) Fã(S) Da Cultura Pop Japonesa E A Prática De Scanlation No Brasil**. Universidade Tuiuti do Paraná, 2011. Disponível em: <<https://gcarlos.files.wordpress.com/2011/04/dissertac3a7c3a3o-os-fc3a3s-da-cultura-pop-japonesa-e-a-prc3a1tica-de-scanlation-no-brasil1.pdf>>. Acesso em: 8 maio 2019.

COLEMAN, Hailey. **Do Not Feed The Fetishizers: Boys Love Fans Resistance And Challenge Of Perceived Reputation**. University of Memphis, 2021. Disponível em: <<https://digitalcommons.memphis.edu/etd/2502>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

GALBRAITH, Patrick W. Fujoshi: Fantasy play and transgressive intimacy among “Rotten Girls” in contemporary Japan. *Signs*, v. 37, n. 1, p. 211–232, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. [s.l.]: Conrad, 2006.

JBC. **The Flower Pot - Start - Editora JBC**. Disponível em: <<https://editorajbc.com.br/start/colecao/the-flower-pot/vol/the-flower-pot/>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

KUSHIMA, Fernanda Muto. **Um Japão inventado para o consumo no BL: características genéricas e adaptações para o contexto brasileiro em Vitral**. Escola Superior de Propaganda e Marketing, 2018. Disponível em: <<http://tede2.espm.br/handle/tede/308>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

KWON, Jungmin. **Straight Korean female fans and their gay fantasies**. Iowa City: [s.n.], 2019.

LIN, Jessica. **A Qualitative Exploration of Discourses in Fan Community, /r/ A Qualitative Exploration of Discourses in Fan Community, /r/ boyslove boyslove**. City University of New York, 2022. Disponível em: <https://academicworks.cuny.edu/gc_etds/4825Discoveradditionalworksat:https://academicworks.cuny.edu>. Acesso em: 15 jan. 2023.

LIU, Ting. Intersections: Conflicting Discourses on Boys’ Love and Subcultural Tactics in Mainland China and Hong Kong. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, v. 20, p. 1–32, 2009. Disponível em: <<http://intersections.anu.edu.au/issue20/liu.htm>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

MADILL, Anna. Erotic manga: Boys’ Love, shonen-ai, yaoi and (MxM) shotacon. **The Routledge Companion to Media, Sex and Sexuality**, p. 130–140, 2017. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4>

324/9781315168302-13/erotic-manga-anna-madill>. Acesso em: 15 jan. 2023.

MANZATO, Antonio José; SANTOS, Adriana Barbosa. **A Elaboração De Questionários Na Pesquisa Quantitativa**. [s.l.: s.n.], 2012. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/33842933/ELABORACAO_QUESTIONARIOS_PESQUISA_QUANTITATIVA.pdf?response-content-disposition=inline%3Bfilename%3DA_ELABORACAO_DE_QUESTIONARIOS_NA_PESQUISA.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=>>. Acesso em: 3 jul. 2019.

MCLELLAND, Mark J.; NAGAIKE, Kazumi; SUGANUMA, Katsuhiko; *et al.* Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan. p. 303, 2016.

NEWPOP. **NewPOP Editora**. Disponível em: <<https://www.newpop.com.br/>>. Acesso em: 9 fev. 2023.

OKABE, Daisuke; ISHIDA, Kimi. Making Fujoshi identity visible and invisible. **Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World**, p. 207–224, 2012.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira. Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em administração. **Universidade Federal de Goiás**, p. 1–73, 2011. Disponível em: <https://adm.catalao.ufg.br/up/567/o/Manual_de_metodologia_cientifica_-_Prof_Maxwell.pdf>.

QIN, Lucy Yuan; CHEONG, Kong F. Gender, Death, and the Supernatural in The Untamed (Chen Qing Ling). *In*: GIBSON, Rebecca; VANDERVEEN, James M. (Orgs.). **Global Perspectives on the Liminality of the Supernatural: From Animus to Zombi**. London: [s.n.], 2022, p. 19–32.

SUZUKI, Midori. The possibilities of research on “fujoshi” in Japan. **Transformative Works and Cultures**, v. 12, 2013. Disponível em: <<https://journal.transformativeworks.org/index.php>

/twc/article/view/462/386>. Acesso em: 15 jan. 2023.

TANAKA, Hiromi; ISHIDA, Saori. Enjoying Manga as Fujoshi: Exploring its Innovation and Potential for Social Change from a Gender Perspective. **The Journal of Behavioral Science**, v. 10, n. 1, p. 77–85, 2015. Disponível em: <<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/IJBS/article/view/29588>>. Acesso em: 10 fev. 2023.

WELKER, James. Beautiful, borrowed, and bent: “Boys’ love” as girls’ love in Shōjo Manga”. **Signs**, v. 31, n. 3, p. 841–870, 2006.

WELKER, James. Flower Tribes and Female Desire: Complicating Early Female Consumption of Male Homosexuality in Shōjo Manga. **Mechademia**, v. 6, n. 1, p. 211–228, 2011. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/454424>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

WONHO JANG, Jung Eun Song. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. **Kritika Kultura**, v. 0, n. 29, p. 168–187, 2017. Disponível em: <<https://ajol.ateneo.edu/kk/articles/81/938>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

ZHAO, Jing Jamie; YANG, Ling; LAVIN, Maud. Boys’ love, cosplay, and androgynous idols : queer fan cultures in mainland China, Hong Kong, and Taiwan. p. 258, 2017.

ZHAO, Yao; MADILL, Anna. The heteronormative frame in Chinese Yaoi: integrating female Chinese fan interviews with Sinophone and Anglophone survey data. **Journal of Graphic Novels and Comics**, v. 9, n. 5, p. 435–457, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/326008842_The_Heteronormative_Frame_in_Chinese_Yaoi_Integrating_Female_Chinese_Fan_Interviews_with_Sinophone_and_Anglophone_Survey_Data>. Acesso em: 24 mar. 2023.

Como citar este artigo:

COELHO, Alice de Aquino Moura. Quem é a fujoshi brasileira? Uma pesquisa sobre o perfil dos consumidores de Boys Love do Brasil. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul. - dez. 2023. p. 54-65.

Amanda Barbosa de Godoy

Mestranda em Letras na Universidade
Presbiteriana Mackenzie.

Email: amanda.bgodoy@gmail.com

Alexandre Marcelo Bueno

Professor Doutor na Universidade
Presbiteriana Mackenzie (UPM).

Email: alexandre.bueno@mackenzie.br

IDENTIDADE DE GÊNERO NOS MANGÁS: A questão da linguagem neutra

Resumo: Este trabalho reflete a respeito da representação da identidade de gênero nos mangás e animes. Pretende-se, então, demonstrar linguisticamente como o personagem Hange Zoë, da obra Shingeki no Kyojin, de Hajime Isayama, é retratado. Para isso, contará com a fundamentação teórica de autores como Luyten (1991), sobre mangás e animes, assim como Senna (1999) para conceitualizar sobre histórias em quadrinhos ocidentais e suas diferenciações. Além disso, recorre-se a Butler (2018) e a Salih (2012) sobre gênero e performance afim de expor como a performance de gênero é representada e desenvolvida na obra. Demonstrar-se-á a maneira que Hange é referenciada ao longo da história e o seu impacto na narrativa. Em face desse contexto, indaga-se: como personagens que fogem da heteronormatividade são representados na cultura pop e, especificamente, na cultura otaku? E qual a importância de se ter essas personagens sendo mostradas ao público, relacionando-se com um tema (a linguagem neutra) tão discutida na atualidade? Esses questionamentos trazem consigo o peso do possível reforço, por meio da linguagem, de preconceitos que estão presentes na sociedade. Como resultado, entendemos que formas inovadoras de linguagem devem ter o seu espaço de circulação garantido para que a sociedade se torne mais tolerante com a diferença.

Palavras-chaves: Linguagem Neutra; Identidade de Gênero; Anime; Mangá; Semiótica.

Amanda Barbosa de Godoy

Mestranda em Letras na Universidade
Presbiteriana Mackenzie.

Email: amanda.bgodoy@gmail.com

Alexandre Marcelo Bueno

Professor Doutor na Universidade
Presbiteriana Mackenzie (UPM).

Email: alexandre.bueno@mackenzie.br

GENDER'S IDENTITY IN MANGA: THE neutral language's question

Abstract: *This work reflect on the representation of gender identity in manga and anime. It intends to linguistically demonstrate how the character Hange Zoë, from 'Attack on Titan' by Hajime Isayama, is portrayed. To achieve this, it will draw upon the theoretical foundation of authors as Luyten (1991) on manga and anime, together with Senna (1999) to conceptualize Western comics and their differentiations. Additionally, references will be made to Butler (2018) and Salih (2012) regarding gender and performance to expose how gender performance is represented and developed in the work. It will be shown how Hange is referenced throughout the story and the impact on the narrative. In the context of this, the question arises: how are characters who deviate from heteronormativity represented in pop culture, and specifically in otaku culture? And what is the importance of having these characters shown to the public, especially in relation to a topic like gender-neutral language, which is widely discussed today? These questions carry the weight of the possible reinforcement, through language, of prejudices that exist in society. As a result, we understand that innovative forms of language should have their space ensured in view of a more tolerant society that embraces diversity.*

Keywords: *Neural Language; Gender Identity; Anime; Manga; Semiotics.*

1. INTRODUÇÃO

O mangá é um dos maiores fenômenos culturais das últimas décadas e um dos meios pelos quais o Japão exerce seu *softpower*. No contexto dos estudos do mangá e da sua adaptação audiovisual (o *anime*), um aspecto que deve ser destacado é a sua importância na economia da nação japonesa, como mencionado pela pesquisadora Luyten (1991, p.34): “era do lazer [...] em 1980, atingiu-se o volume de 4,3 bilhões, eram publicações de histórias em quadrinhos — os mangás”. Além disso, o mangá, cuja personagem será utilizada como objeto de análise neste trabalho, pertence à obra *Shingeki no Kyojin (Attack On Titan)* do mangaká Hajime Isayama, obra que se encontra no ranking de mangás mais vendidos da história, com mais de 100 milhões de exemplares vendidos (Ferreiraz, 2022).

O número de espectadores de animes vem crescendo constantemente há anos. O portal de um serviço de *streaming* (Crunchyroll) especializado em animes divulgou os dados que mostram que, em 2021, existiam 5 milhões de usuários assinantes da plataforma e cerca de 120 milhões registrados em contas gratuitas (Benjamin, 2021). Portanto, cada vez mais faz-se necessária a pesquisa acadêmica sobre meios populares com outros nichos sociais para além do estudado na academia por anos a fio, como romances e contos canônicos.

Além dos quadrinhos e animações japonesas, outro tema atual será abordado neste trabalho: a linguagem neutra. Ela consiste em uma abordagem diferenciada da língua cujo objetivo é o de incluir pessoas não-binárias e intersexo nos discursos, além de auxiliar a diminuir gradualmente a hegemonia masculina marcada na língua: quando há substantivos femininos juntos, refere-se a eles no feminino, contudo, quando há pelo menos um único elemento masculino, é obrigatório, gramaticalmente, o uso do gênero masculino.

A linguagem neutra vem ganhando visibilidade desde 2021. Uma grande comoção surgiu a partir de um *post* no Twitter do Museu da Língua Portuguesa: “Nesta nova fase do MLP, a vírgula —uma pausa ligeira, respiro— representa o recomeço de um espaço aberto à reflexão, inclusão e um chamamento para todas, todos e todes os falantes, ou não, do nosso idioma: venham,

voltamos”. Entretanto, em 2023, após a posse do presidente Luiz Inácio Lula da Silva, foi adotado, ao início dos pronunciamentos, o uso do “todes” — uma das formas do uso da neutralidade. Desde o crescimento das discussões sobre isso, há dois anos, medidas contra essa forma de inclusão foram tomadas pelo ex-governo, como a proibição do uso da linguagem neutra em projetos financiados pela Lei Rouanet, segundo a CNN Brasil, mas que foi revogada no ano seguinte por configurar como censura prévia (Amaral; Rosa, 2023).

Desde 2019, a transfobia é criminalizada no Brasil — no entanto, não como um crime independente, mas sim é enquadrado na Lei de Racismo (no 7.716/89) juntamente com a homofobia. Todavia, de acordo com as estatísticas do “Dossiê Assassinatos e violências contra travestis e transexuais brasileiras” produzidas pela Associação Nacional de Travestis e Transexuais (ANTRA), o país é, pelo 14º ano seguido, o que mais mata pessoas transgênero e travestis do mundo (Benevides, 2023). A posição ocupada no ranking é indício do motivo da resistência popular à recepção da linguagem neutra e da inclusão de pessoas trans na sociedade.

O objetivo deste trabalho é demonstrar como temas que geram discussões complexas por mover diversos tipos de conhecimentos — desde puramente linguísticos até mesmo os sócio-históricos — podem ser representados em gêneros literários que sofreram certa marginalização pela academia: as histórias em quadrinhos.

Para ensejar essa discussão, recorreu-se a uma análise com enfoque na representação da identidade de gênero, a alternância de gêneros para se referir a personagem e o impacto desse método de neutralizar a forma de se referir a personagem que é o objeto deste trabalho: Hange Zöe.

Shingeki no Kyojin — também conhecido como *Attack on Titan*, ou, em português, Ataque dos Titãs — é uma série de mangá e anime japonesa criada por Hajime Isayama em 2009 e que tem seu anime ainda em fase de lançamento. O mangá é composto por 34 volumes já publicados; já o anime consiste em 4 temporadas, com 12 episódios cada. Contudo, a quarta, e última, temporada foi dividida em três partes, sendo a terceira com previsão de

lançamento para a temporada de outono no oriente, ou seja, meados de outubro deste ano.

Resumidamente, a história se passa em um mundo fictício onde seres *humanoides* gigantes conhecidos como Titãs aterrorizam a humanidade, devorando os humanos sem razão aparente. Esses seres possuem categorias diferentes entre si, ou seja, são divididos em espécies: os titãs comuns e anômalos, também chamados de puros — dentre eles, Bean e Sunny que são cobaias de Hange Zöe —, os anormais, e os geracionais, que são foco do enredo — Blindado, De Ataque, Bestial, Quadrúpede, Colossal, Fêmea, Fundador, Mandíbula e Martelo de Guerra. Os poucos sobreviventes desse mundo se refugiam em grandes muralhas que foram construídas para proteger as cidades do mundo contra os Titãs.

A trama segue a jornada épica de Eren Yeager, seu melhor amigo Armin Arlert e sua irmã adotiva, Mikasa Ackerman. Juntos, eles lutam para descobrir a verdade por trás dos Titãs e, assim, ajudar a humanidade a recuperar seu território perdido. Ao longo da história, eles enfrentam muitos desafios e batalhas, desde a luta contra o Titã Colossal até a ameaça dos próprios seres humanos, alguns que veem os titãs como ameaça e outros que os usariam como armas de guerra.

A série de *mangá* e *anime* se tornou um grande sucesso em todo o mundo, ganhando inúmeros prêmios e uma base de fãs leais. A história também foi adaptada em filmes, jogos de videogame e outras mídias.

O artigo terá como marco teórico três divisões, a fim de uma abordagem adequada. Para a primeira parte do trabalho, faz-se necessário discorrer sobre os *animes* e *mangás* e, assim, conceituá-los para, posteriormente, diferenciar os quadrinhos ocidentais dos orientais. Para tanto, se recorrerá às autoras Luyten (1991) e Senna (1999). Em seguida, o texto trará as teóricas Butler (2018) e Salih (2012) para teorizar a identidade de gênero e sua implicação. E, por último, será feito um levantamento das formas gramaticais sobre as diferentes maneiras de utilização da linguagem neutra na Língua Portuguesa e suas implicações com suas devidas propostas.

Assim, visa-se a mostrar as diferentes representações das identidades de gênero nos

mangás e, com isso, refletir sobre o impacto de dar voz aos diferentes gêneros que fogem da binaridade já conhecida. Para iniciarmos essa discussão, começamos com uma breve apresentação do universo *otaku* e as definições de alguns de seus pilares, como o *mangá* e o *anime*.

2. Universo *Otaku*

Otaku é o termo comumente relacionado a fãs e consumidores de *mangás* e *animes*. Portanto, pertencem a esse universo os quadrinhos japoneses e sua adaptação audiovisual, *cosplays* — ato de fantasiar-se, fielmente, a algum personagem de jogo ou *anime* —, jogos de videogame, entre outros elementos da cultura pop asiática, com ênfase no Japão. Entretanto, o recorte escolhido serve para referenciar-se aos *animes* e *mangás* apenas.

Os *mangás* são construídos através de uma linguagem sincrética — ou seja, a mistura de textos e imagens que se complementam para passar a mensagem ao leitor — que se assemelham às histórias em quadrinhos ocidentais. As páginas são preenchidas por desenhos, balões de fala e, no caso das traduções dos *mangás* para o português, notas de rodapé com transcrições de *kanjis* (caso haja algum) e onomatopeias, que são responsáveis por auxiliar na sonoridade da narrativa e intensificar a ação e os movimentos que são características marcantes, principalmente, nos *mangás*.

A diferença mais evidente que há entre os *mangás* e as HQs, e que acaba causando o fator de estranheza para os ocidentais, é o modo de leitura dos quadrinhos japoneses. Conforme mostrado na figura abaixo, a leitura é feita da direita para a esquerda, em oposição à maneira como é feita no Ocidente, da esquerda para a direita. Tanto a passagem das páginas quanto a leitura das falas são praticadas de forma oposta ao costume ocidental.

Além disso, ao contrário dos quadrinhos ocidentais, que não seguem uma padronização quando se trata da materialidade do livro — isto é, não possuem um tamanho, diagramação, fontes e cores pré-definidos — os *mangás*, como pontua Luyten (1999), possuem características físicas padronizadas. São elas: medirem 18cm x 25cm e possuírem entre 150 e 600 páginas, que podem

variar entre as cores rosa, azul, preto ou roxo, dependendo do público-alvo das revistas.

Os *mangás* são subdivididos de acordo com a idade e o gênero discursivo, pois as histórias são direcionadas e possuem nomes específicos para cada divisão. Sendo assim, as principais são *shounen*, voltada para garotos jovens, e *shoujo*, direcionada às meninas adolescentes.

Dentro dessa divisão de gênero e de público-alvo, há temas diferentes para cada um. Dentro do *shoujo*, o foco das histórias centra-se no romance, geralmente adolescente. Pode haver jornadas mágicas e outros temas envolvidos. Contudo, isso caracteriza os subgêneros — por exemplo, quando há uma aventura mágica no enredo: como ocorre em, por exemplo, *Sailor Moon*, que é chamado *mahou shoujo*, ou seja, garota mágica.

Já no *shounen*, as histórias contam sobre aventuras, mágicas ou não, e personagens, em sua maioria masculinos, que conquistam feitos que podem ir desde salvar toda a humanidade de uma ameaça alienígena até ganhar uma partida de vôlei. Esses enredos possuem sempre um herói que, narrativamente, é construído de forma oposta ao modo ocidental. As histórias em quadrinhos tradicionais ocidentais, como as da Marvel e DC *Comics*, constroem seus heróis como seres fantásticos que são totalmente diferentes da população comum e, através de seus poderes, ganham prestígio e fama. Então, por serem diferentes, são aclamados. Na cultura japonesa, segundo Luyten (1999), a individualidade é dada como ruim e considerada até mesmo forma de egoísmo:

Por mais que no moderno quadrinho japonês o aspecto físico dos personagens lembre figuras ocidentalizadas, ainda que a construção das histórias parta de arquétipos como a oposição entre o bem e mal, a visão de mundo e as reações dos heróis são diferentes. O Japão é um país onde, desde cedo, ensina-se às pessoas que: quando um prego se sobressai num tabuleiro, é preciso bater-lhe à cabeça (Luyten, 1999, p. 70)

Assim, os heróis do *shounen* são baseados em indivíduos comuns. São, majoritariamente, garotos que vivem uma vida ordinária em seu universo e, através de suas características pessoais, ganham uma notoriedade considerável. Mesmo que,

em alguns casos, os protagonistas adquiram algum poder mágico que os ajude a conquistar o objetivo almejado, eles não os alcançam por conta da individualidade, e sim pelas suas características comuns que constituem sua personalidade: como esforço, empenho, foco e perseverança — características fortemente celebradas pela cultura nipônica.

Esse traço comum dos personagens é manejado, segundo Luyten (1999), para que a população japonesa se identifique com eles e tenha uma rota de escape de sua realidade dura, exigente e intensa. A autora diz ainda que, no Japão, os índices de criminalidade são extremamente baixos e uma possível compensação para esse aspecto da sociedade japonesa é a presença exacerbada da violência nos quadrinhos.

Os curtas-metragens animados que originariam os animes surgiram em 1913, de acordo com Sato (2005), a partir de estudos de nanquim e papel feitos por Seitaro Kitayama. O autor começa a produzir os curtas adaptando fábulas nipônicas infantis, como *Saru Kani Kassen* — “A luta entre o caranguejo e o macaco”. No ano seguinte, em 1918, conquista o título de primeira obra japonesa exibida no exterior, na França.

No ano de 1930, a obra *Osekisho* — “O inspetor da estação” — tornou-se a primeira animação japonesa a ser sonora. Seu autor, Noburo Ofuji, afirmou que os *animes* não eram, obrigatoriamente, uma obra de cunho cômico, mas sim uma forma sensível e acessível de tratar temas dramáticos, mas que também podia abordar temas adultos, como o erotismo.

Ainda segundo Sato (2005) e Luyten (1991), ao final da Segunda Guerra Mundial, o país passou por uma crise econômica severa. Obviamente, a guerra gerou uma diminuição de investimentos em diversas áreas no país, dentre elas a cultura. Com isso, houve uma busca por redução de custos em produções nacionais, o que influenciou significativamente nas características dos *animes* produzidos ao longo do século passado.

Como uma consequência da derrota do Japão na guerra, houve um intenso processo de desmilitarização promovido pelos países vencedores, principalmente pelos Estados Unidos. Com isso, uma intensa influência norte-americana

acabou mudando diversos aspectos da cultura nipônica — dando enfoque aqui ao vocabulário. A partir da chegada de tecnologias ocidentais, por exemplo, eram necessárias novas palavras para abarcá-las. Portanto, os japoneses começaram a usar palavras da língua inglesa e adaptá-las para o seu idioma como a palavra sorvete — do inglês *ice cream* que, em japonês, tornou-se *aisu kuriimu*. Esse processo não foi somente de adaptações de palavras, mas também de empréstimos, como ocorreu com a palavra *anime*, que deriva de *animation* (do inglês animações). No idioma original, havia uma palavra para imagens em movimento, *dogã*, porém não uma para desenhos animados no geral. Contudo, nos anos 1980, segundo Sato (2005), a palavra *anime* veio para o ocidente como sinônimo de animações japonesas.

Acredita-se que o primeiro contato dos brasileiros com os filmes, desenhos e *mangás* vindos do Japão ocorreu com a chegada dos primeiros imigrantes em 1908, de acordo com Tanaka (2007). O interesse dos nativos foi tamanho que os *animes* começaram a ser televisionados em 1958 e os *mangás* a serem vendidos em bancas de jornal, segundo Nagado (2005).

Segundo Campos e Cruz (2020), os *animes* possuem três classificações que variam de acordo com sua plataforma de lançamento: para televisão, cinema e OVAs. Quando veiculados televisivamente, os *animes* são divididos em episódios que saem semanalmente — além de terem suas temporadas de lançamento trimestrais. Assim, se fizerem um sucesso significativo, os *mangás* podem ser transformados em animações depois. Sua adaptação cinematográfica segue moldes de filmes comuns com esse fim, mas se atingem também um grande público, podem ser adaptados para a televisão, sem algumas cenas que permanecem exclusivas para os espectadores que foram até as salas. Já os OVAs — *Original Video Animation* ou animação em vídeo original — são produzidos para veiculação em *BlueRay*, ainda comum no Japão. E, assim como o anterior, caso se torne uma tendência, é editado e televisionado.

Há uma proximidade muito grande entre os *mangás* e os *animes*. Sua adaptação é feita de forma tão fiel que Luyten (1991) classifica essa relação como “artes irmãs”. Mais informações sobre essa

categoria, principalmente em relação a essas obras, não foram encontradas. Porém, partindo dessa semelhança, é possível fazer uma análise complementar com uma mídia e outra, quando essa adaptação existe — o que é o caso da obra a qual a personagem analisada pertence.

Após a breve passagem pelos conceitos de *mangá* e *anime*, serão discutidas concepções e o percurso histórico da identidade de gênero.

3. Identidade de Gênero

Os movimentos sociais do século XIX, principalmente o feminismo, foram fundamentais para que os direitos civis fossem revistos e reformulados. As sufragistas eram as mulheres que apoiavam o feminismo recém-nascido e iam às ruas manifestar-se a favor dos direitos femininos. A sua luta tinha como objetivo principal, segundo Garcia (2011), acabar com o patriarcado como forma de organização. Ele consiste na supremacia masculina de forma estrutural na sociedade. Em outras palavras, o foco de todas as medidas está no bem-estar dos homens. Portanto, todos que forem diferentes dos homens cisgênero são obrigados a adaptar-se a esse padrão. A forma patriarcal de domínio está ainda intrinsecamente ligada à realidade — mesmo depois dos movimentos feministas — e há mecanismos de manutenção em diversos espaços.

De acordo com Garcia (2011, p. 81): “O homem em nenhum caso é o outro, ao contrário, ele é o centro, a medida e a autoridade — esta ideia será o que o feminismo chamará de androcentrismo: o homem como medida de todas as coisas”. Esse “centro” de que Garcia fala, aparece de forma sutil nos diálogos cotidianos. Por exemplo, a inexistência de algumas palavras que não possuem flexão de gênero feminino. A palavra “estudante” não possui uma flexão como professor/professora, ela precisa de um artigo feminino para indicar que não se trata de um estudante que se identifica como masculino. Isso se dá pela não ocupação feminina em certas posições sociais que não exigiam que houvesse uma palavra para elas na posição. Contudo, com os movimentos sociais, fez-se necessária a adaptação. O exemplo mais significativo dos últimos tempos

foi a utilização da palavra “presidenta”, dicionarizada, mas em desuso, como o feminino de “presidente” após a posse de Dilma Roussef.

Outra manobra de preservação do patriarcado através da linguagem é a consideração do gênero masculino como neutro, ou seja, quando há apenas mulheres no ambiente, usa-se o gênero feminino nas palavras que se referem a elas. Contudo, quando um homem é inserido, mesmo que haja um número superior de mulheres, o tratamento torna-se masculino para abrigar ao que entrou no local. No entanto, além de desconsiderar que há uma superioridade numérica e que ela devia ser levada em conta, ignora-se também que nem todas as pessoas se identificam como homens ou mulheres. Isso se dá pela posição feminina e de pessoas que não se reconhecem com nenhum dos dois gêneros como sendo “o outro” em relação ao homem, o sujeito que contém o foco. Além disso:

(...) note, que o gênero Masculino é mais digno que o Feminino, e o Feminino mais digno que o Neutro. Muitos substantivos singulares, tendo uma conjunção copulativa aparecendo entre eles, vão ter um adjetivo plural; tal adjetivo deverá concordar com o substantivo com o gênero mais digno (Lily, 1673, apud Sá (2022).

Além da posição imposta como subalterna, a figura feminina é submetida a uma hierarquização. Essa forma de dominação, segundo Sá (2022), é decorrente das línguas anglo-saxões, já que o Latim — língua que, ao entrar em contato com outras através da dominação romana, originou as línguas latinas como o italiano, francês e, também, o português —, dentre suas declinações, possuía o gênero neutro que era considerado hierarquicamente igual aos demais. No inglês, existe uma superioridade do *he* (ele) em relação ao *she* (ela), assim como o *they* (neutro) é inferior ao *she*.

Junto à reivindicação dos direitos femininos, o movimento feminista trouxe também o questionamento sobre o “sujeito feminino” quando de sua apresentação e estabilidade. De acordo com Salih (2012), surgiu o questionamento sobre o sexo não ser mais algo determinado biologicamente, mas sim algo construído discursivamente através do meio sociocultural em que o indivíduo está inserido. Em outras palavras, era possível que fosse atribuído

um gênero a uma pessoa que podia não se sentir representada por ‘ele’ e/ou ‘ela’ e, assim, teria essa deturpação afirmada o tempo todo por meio da língua e da linguagem que a oprimiria de forma velada.

Então, considerando o dicionário Oxford na sua versão original, em inglês, a palavra *cisgênero* significa “descrevendo ou relacionando-se a pessoas as quais se identificam com o sexo que lhes foi atribuído no nascimento” (Cisgender, 2023, tradução nossa). Já a palavra *transgênero* tem como verbete “descrevendo ou relacionando-se a pessoas as quais não se identificam com o sexo que lhes falaram que possuíam no nascimento” (Transgender, 2023, tradução nossa).

Usando a retórica hegeliana — o movimento de se ter uma tese, refutá-la com uma antítese e, então, chegar a uma conclusão chamada síntese — como base, Butler (2018) desenvolve a ideia de que nunca alcançará verdades absolutas que serão fixas e imutáveis. Assim, no campo do gênero, quando indivíduos apresentam “verdades autoevidentes”, ou seja, que são exatamente o que aparentam ser, podem facilmente assumir posturas que oprimem minorias e grupos sociais marginalizados. Por exemplo, se uma pessoa possui características físicas que são consideradas tipicamente femininas, não significa necessariamente que ela seja uma pessoa que se identifica como mulher. Caso esse indivíduo não se identifique como mulher, ele sofrerá uma opressão.

Butler (2018) afirma que os gêneros não são “autoevidentes” — ou seja, não são algo visível que se pode pressupor. Na verdade, as identidades são construídas através de formas linguísticas que descrevem o sujeito. Portanto, a partir do modo como o sujeito quer que se refiram a ele, e outras formas em conjunto, é que se constrói sua identidade de gênero.

Partindo da ideia de que verdades imutáveis não são possíveis quando se trata de gênero, surge o termo não-binário para se referir a pessoas que não se identificam nem como homens nem como mulheres, e sim uma terceira via. A partir disso, a língua como algo adaptável e em mudança abriga essas pessoas por meio da linguagem neutra. Tendo isso em vista, ocorrem quatro tentativas de

neutralização dos gêneros dos enunciados, como mostram os exemplos abaixo:

1. Desejamos a todos e todas boas-vindas (a flexão de gênero masculina é colocada para se referir a todos que se identificam com o masculino, exclusivamente, evidenciado pela presença da flexão de gênero feminina ao lado);
2. Desejamos a todas e todos boas-vindas (ambas as flexões ocorrem novamente, mas a feminina é colocada em primeiro lugar para destaque);
3. Desejamos a todos, todas e todes boas-vindas (com o acréscimo do pronome *todes* que se caracteriza como uma flexão alternativa a feminina e masculina, reconhecendo, portanto, a existência de novas flexões de gênero e, também a existência de pessoas não-binárias. Contudo, não haveria uma posição de privilégio em relação a ordem em que os pronomes aparecem);
4. Desejamos a todes boas-vindas (se assume que a flexão de gênero neutra engloba tanto ela mesmo, quanto a feminina e a masculina e, portanto, representa a todos).

Portanto, a partir do que fora explicado sobre, primeiramente *mangás* e *animes*, e, em seguida, a identidade de gênero, será feita uma análise de passagens e falas sobre a personagem Hange Zoë e o universo em que ela está inserida. A partir deste estudo, poderá ser percebido como a figura é tratada dentro da história e a implicação desse tratamento.

4. Hange Zoë e sua performance desvendada

Hange Zoë tem sua descrição feita nos próprios *mangás* em que aparece como “Líder de esquadrão da Unidade de Reconhecimento, comanda a pesquisa sobre titãs capturados” (Isayama, 2021). Como Hange não tem um envolvimento muito grande com a trama, já que se

caracteriza como personagem secundária, acaba não tendo muito tempo de foco durante a história. Isso implica uma não exploração total de sua personalidade — e junto com ela o seu gênero.

Logo no início, Hange demonstra não ter muitas habilidades sociais, já que fala sem parar sobre sua pesquisa, o que acaba afastando seus companheiros. A personagem acaba, então, passando mais tempo com seus experimentos e em contato com a sua pesquisa, o que não colabora para o seu desenvolvimento social. Essa falta de contato com humanos a faz, na verdade, desenvolver suas habilidades táticas, como análise rápida de situações de risco e emboscadas.



FIGURA 1: Hange Zoë na primeira temporada do anime.

Fonte: HANGE ZÖE. In: Amino.¹⁵

Contudo, ele cria um vínculo emocional com suas cobaias: quando descreve sua pesquisa a Eren, há um *flashback* seu realizando testes nas cobaias. Dentre eles, um serve para a medição de dor. Enquanto Hange fere a Sonny e Bean usando um ferro ardente, ele chora por saber que está torturando seus “filhos” — mesmo que sejam apenas cobaias e que é em nome da ciência. Além disso, quando, ainda durante a cena com o protagonista, recebe a notícia do assassinato dos experimentos, Hange chora desesperado, como se realmente tivesse perdido um ente querido. O que mostra o carinho

que sentia pelas duas cobaias e o cuidado que tinha com elas.

O personagem faz parte do exército, o que nos permite entender que o ambiente não permite interações carinhosas e sentimentais entre as personagens ou, até mesmo, muitas características ditas femininas — nem pelas personagens identificadas como tal. Entretanto, como mostra a figura anterior, que diz respeito à primeira temporada do anime, ele ainda assim possui traços delicados e até uma expressão mais acentuada. Ao longo da história, o cenário da história torna-se cada vez mais hostil e violento e o personagem acaba sendo modificado para uma figura mais masculinizada e séria, como demonstra a figura abaixo.



FIGURA 2: Hange Zoë na quarta temporada antes da guerra.

Fonte: HANGE ZÖE (ANIME). In: Wiki.¹⁶

A passagem de tempo e a transição da performance de gênero, ou seja, a forma como os gêneros são representados discursivamente (Salih, 2012), modificaram o personagem tanto física

¹⁵ Disponível em: <https://aminoapps.com/c/shingeki-no-kyojin-aot-brasil/page/item/hange-zoe/6PPn_3wmfYIWgBaxnzPXNqDbGWrlPNYm58o>. Acesso em: 16 nov. 2023

¹⁶ Disponível em: <[https://attackontitan.fandom.com/pt-br/wiki/Hange_Zoë_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/pt-br/wiki/Hange_Zoë_(Anime))>. Acesso em: 16 nov. 2023.

quanto psicologicamente. Quando, até a última temporada lançada, Hange aparece em cena, não há a energia e bom humor que havia no início da história. Essa transição demonstra também uma informação que Isayama confirma a uma entrevista em um blog: Hange não possui um gênero definido (Romano, 2021). Essa indefinição é demonstrada também em como Hange é tratado ao longo da história, o que será analisado a seguir.

5. Análises

5.1 Análise linguística

A empresa responsável pela publicação do mangá nos Estados Unidos, Kodansha Comics, revelou que Isayama, ao afirmar que Hange não possui um gênero definido, instrui que não usem pronomes para se referir à personagem ou que, pelo menos, quando necessário, utilize os femininos e masculinos igualmente (Romano, 2021).

Então, para esta análise, foram separados três exemplos do uso da não marcação de gênero ao falar de Hange e três que carregam essa caracterização.

Tendo isso em vista, a empresa responsável pela tradução e publicação de *Attack on Titan* no Brasil, a Panini Comics, segue os mesmos passos da estadunidense e evita utilizar pronomes para se referir a Hange.

A forma como Hange testa métodos alternativos aos que estamos acostumados é de grande ajuda para aprofundar nosso conhecimento sobre os titãs. É **uma pessoa** essencial para a Divisão de Reconhecimento, que está sempre nas linhas de frente. Acredito que apresentará grandes avanços no futuro. (Isayama, 2023, p.53)

O trecho acima foi retirado do guia oficial da série. Trata-se especificamente de uma fala do comandante da divisão de que Hange faz parte sobre o personagem. Vale ressaltar que a frase destacada demonstra a não especificação de gênero de Hange que, ao invés de usar pronomes pessoais do caso retos como “ele” ou “ela”, utiliza-se o substantivo “pessoa” junto com o pronome indefinido “uma” que está no feminino, pois concorda com o

substantivo e não diretamente com a personagem em questão.

Ao longo das páginas de descrição do personagem não há utilização de qualquer indicação de gênero ao se referir a Hange. Ao invés disso, são usadas expressões como “Foi um raro momento em que se deixou tomar pela raiva” (Isayama, 2023, p.53) em que é utilizada a voz passiva para omitir o sujeito da ação, dando foco apenas a ela em si, o que permite não especificar o gênero do responsável pelo ato.



FIGURA 3: Guia oficial falando sobre seu momento de fúria.
 Fonte: ISAYAMA, Hajime. *Ataque dos Titãs: Inside*. Barueri: Panini Brasil, 2023.

Essa neutralização ocorre também no anime, em suas legendagens oficiais. No episódio 14, em que Hange se apresenta a Eren, enquanto ele está preso por ter se transformado anteriormente em um titã, o personagem diz: “Eu sou líder de esquadrão Hange Zoë” (no momento 8:37 minutos do episódio). Há propositalmente a omissão do artigo antes do substantivo “líder” para que ele sozinho não demonstre uma carga de gênero, seja ela masculina ou feminina.



FIGURA 4: Personagem se apresentando a Eren.
 Fonte: AINDA não consigo ver - A véspera do contra-ataque (1) (Temporada 1, ep. 14).¹⁷

Outra forma de não especificar o gênero da personagem é por meio de substantivos que não indiquem gênero, a não ser pelo uso prévio do artigo para especificá-lo. Então, no episódio 15, quando ainda conversa com Eren, ela diz: “Você deve ter aprendido tudo o que eu disse quando era cadete” (20:33). Cadete diz respeito a uma posição hierárquica militar e, como por muitos anos mulheres não eram aceitas no exército, não há uma palavra feminina para a ocupação — sendo então um substantivo de dois gêneros.

Quando essa neutralização não é possível, os pronomes e a flexão de gênero são necessários. Portanto, como já explicitado, para realizar essa especificação tanto com a personagem quanto pela orientação do autor, seria preciso equalizar a quantidade de referências no masculino e no feminino.

No primeiro episódio em que o personagem aparece no *anime*, após o julgamento de Eren, que havia se transformado no Titã de Ataque pela primeira vez, ele e Levi Ackerman —líder de esquadrão em que o garoto descobre que foi colocado — conversam. O líder diz a Eren sobre sua sentença: “Eren, ainda é melhor do que ser

dissecado por gente feito a Hange, não é?” (episódio 14, 21:55). Ao falar sobre o outro líder, Levi usa o artigo definido em destaque — indicativo do gênero feminino — para se dirigir a ele. Já no decurso do episódio 15, enquanto Hange estava passando a noite com Bean para verificar sobre quantidade de luz solar que era necessária para sua sobrevivência, ele se volta ao titã e diz: “Tudo bem, vou ficar **acordada** com você” (15:20) e “Fiquei **maravilhada** de novo” (15:31). Ambas as frases em que Hange se refere a ele mesmo no diálogo, ele se refere a si mesmo de forma feminina.



FIGURA 5: Levi conversando com Eren sobre sua pena.
 Fonte: AINDA não consigo ver - A véspera do contra-ataque (1) (Temporada 1, ep. 14).¹⁸

Já no decurso do episódio 15, enquanto Hange estava passando a noite com Bean para verificar sobre quantidade de luz solar que era necessária para sua sobrevivência, ele se volta ao titã e diz: “Tudo bem, vou ficar **acordada** com você” (15:20) e “Fiquei **maravilhada** de novo” (15:31). Ambas as frases em que Hange se refere a ele mesmo no diálogo, ele se refere a si mesmo de forma feminina.

¹⁷ Ataque dos Titãs [Seriado]. Direção: Tetsurō Araki. Produção: George Wada, Hiroyuki Sawano, Kensuke Tateishi, Shin Furukawa, Tetsuya Kinoshita e Toshihiro Maeda. Japão: Kodansha Ltda, 2013. Acesso em: 16 nov. 2023

¹⁸ Ataque dos Titãs [Seriado]. Direção: Tetsurō Araki. Produção: George Wada, Hiroyuki Sawano, Kensuke Tateishi, Shin Furukawa, Tetsuya Kinoshita e Toshihiro Maeda. Japão: Kodansha Ltda, 2013.



Figura 6: Hange conversando com Bean.

Fonte: AINDA não consigo ver - A véspera do contra-ataque (2) (Temporada 1, ep. 15).¹⁹

Ao longo dos episódios, que são transcrições das páginas do *mangá*, diversas vezes os mesmos fenômenos são percebidos: tanto a formação de palavras que marcam o feminino quanto o uso de artigos definidos e, até mesmo, pronomes femininos. No entanto, marcas do uso do gênero masculino não foram encontradas, nem no *anime*, em cenas extras, nem no *mangá*.

Essa não presença do masculino, ao se referir a Hange, faz com que até mesmo os fãs não se refiram a ele assim. O guia oficial traz um *ranking* de popularidade de todos os personagens da série e, junto à posição ocupada por cada um, algum comentário do público sobre cada personagem. Hange Zoë ocupou o 7º lugar, com 388 votos e, acompanhando a colocação, vêm dois textos: o primeiro vindo do autor e o segundo, com o subtítulo de “comentários de quem votou”:

1. “Choro, gritos e raiva!! Hange e suas inúmeras expressões fizeram os outros recrutas da 104ª turma comerem poeira, lhe garantindo o 7º lugar!! Os leitores aceitaram sua fascinação pelos titãs?!” (Isayama, 2023, p. 147). Nesse trecho pode-se perceber a não marcação sendo usada por meio, principalmente, da ausência de um artigo definido no início da segunda frase.

2. “Votei **nela** porque seu estilo de vida é maneiro! Ou melhor, porque **ela é uma degenerada!** [mulher, de Saitama]. É o tipo de pessoa com quem a gente pode contar! [mulher, Hiroshima]” (Isayama, 2023, p. 147). Essa passagem conta com o comentário de duas mulheres anônimas, de dois locais diferentes do Japão — a primeira de Saitama e a segunda de Hiroshima. O comentário da primeira, na tradução, apresenta a marcação do gênero feminino tanto no pronome pessoal reto “ela” quanto no artigo indefinido “uma” e no adjetivo “degenerada” que possui a desinência nominal de gênero -a. Já o segundo não possui marcações pois a mulher não coloca palavras que necessitem de uma especificação deste tipo.

Mesmo que os comentários acima dependam da equipe de tradução, em fóruns de informações feitos por fãs, como a Wiki Fandom, há apenas referências a ele de forma feminina — mesmo que na área de características básicas do personagem apareça que seu gênero é “ambíguo”.

Portanto, a partir da análise realizada acima, foi possível perceber a falta de um tratamento masculino com o personagem — o que não segue, inclusive, com o próprio pedido do autor. Esse comportamento pode gerar dúvidas sobre o gênero da personagem e, conseqüentemente, que ele não seja referenciado de forma correta — o que acontece com todos os outros personagens que são cisgênero.

5.2 Análise semiótica

A semiótica de linha francesa, desenvolvida por Algirdas Julian Greimas e colaboradores, é definida como uma teoria da significação. Assim, qualquer que seja a linguagem — verbal, visual, verbo-visual etc. —, é possível realizar uma análise da significação que é construída e veiculada por distintas linguagens, dentre elas o *mangá*.

A teoria tem como método o chamado percurso gerativo de sentido. Resumidamente, ele

¹⁹ Ataque dos Titãs [Seriado]. Direção: Tetsurō Araki. Produção: George Wada, Hiroyuki Sawano, Kensuke

Tateishi, Shin Furukawa, Tetsuya Kinoshita e Toshihiro Maeda. Japão: Kodansha Ltd, 2013.

parte do princípio de que a significação pode ser articulada em três níveis distintos, mas interligados, que partem do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto. O nível fundamental é articulado em termos opostos que se desdobram em suas negações, que levam à uma implicação lógica. Em cada termo, é projetada uma perspectiva de valor, que pode ser positiva (eufórica) ou negativa (disfórica). O nível subsequente é o narrativo, no qual os termos do anterior podem se transformar em valores a serem alcançados por sujeitos que, após um esquema de manipulação, partem em busca de um determinado objeto para, assim, serem reconhecidos como sujeitos competentes e obterem recompensas por isso. Por fim, o último nível é conhecido como discursivo e é onde surge a significação mais concreta, tanto em termos de conceptualização de mundo por meio dos temas — como o amor, a valentia, o progresso etc. —, como de manifestação de elementos do mundo natural, a “realidade” tal como a concebemos e conhecemos. Esse movimento de concretude é ainda especificado por meio dos personagens, que desenvolvem suas ações em um tempo e espaço demarcado pelo discurso.

De modo geral, a presença de uma personagem como Hange faz com que os valores fundamentais sejam a articulação entre o feminino vs. Masculino, por meio de sua neutralização (não-masculino vs. Não-feminino).

Na narrativa principal, a ação de Hange se desenvolve como a dos demais personagens, sem muito a destacar em relação ao contrato que todos os soldados cumprem a partir de um destinador-manipulador que os seduziram para realizar a ação de guerrear e de defender a humanidade. Contudo, em momentos para além da guerra, Hange aparece como uma personagem camaleão (Landowski, 2002), ou seja, como uma personagem que circula em distintos universos sociais e culturais. Assim, Hange pode por vezes ter seu traço masculino ressaltado, por outras vezes, pode ser reconhecida por seus traços femininos, em outras situações, pode ainda ser reconhecida por uma neutralidade de gênero.

Em relação à identidade da personagem Hange, observamos que a questão do gênero é marca de duas formas, do ponto de vista figurativo:

de um lado, pela cabeça da personagem, marcadamente feminina, enquanto, por outro lado, pela sua vestimenta — como no caso da Figura 3 —, destacadamente masculina utilizando um terno, tipicamente relacionado ao universo masculino. Para além das questões atinentes ao discurso do autor da série, há essa característica que atravessa a narrativa e orienta as interações de Hange com as demais personagens, marcada pela ambiguidade de seu gênero. Assim, por vezes predomina a figura feminina, da mulher guerreira, em outras ocasiões, neutraliza-se a marcação de gênero, mesmo em casos nos quais a masculinidade poderia ser evidenciada.

Por fim, se entendermos que o narrador é responsável pela tradução que aparece no anime, o papel do narrador se torna igualmente fundamental para o tratamento dado à Hange em relação ao gênero. Assim, as legendas que apontam para uma neutralização de gênero é, em seu limite, a escolha feita pelo narrador do desenho como uma forma de seguir aquilo que o autor havia solicitado em relação à personagem em questão.

6. Considerações Finais

Conclui-se então que a presença, mesmo que como personagem secundária, de uma personagem que não condiz com o padrão heteronormativo — pessoas heterossexuais e cisgênero — contribui para a representação e identificação de pessoas que também não fazem parte desse padrão social. Os *mangás* e *animes* são parte de uma cultura pop muito comum entre jovens e crianças e a representatividade que essas personagens trazem é de grande importância para a diversidade, e o respeito com ela, e para a sua formação como sujeito.

A partir do uso de uma das propostas de linguagem neutra do próprio Museu da Língua Portuguesa, como foi relatado anteriormente, diversos pontos foram colocados para questionar o seu uso, o mais comum é o de que iria “destruir o português” — mesmo que o próprio museu tenha seguido a proposta. Barros (2014) diz em seu artigo *Intolerância e Preconceito na Linguagem*:

Os textos ou discursos muitas vezes mascaram a intolerância de base ou primária por meio da



manifestação de uma intolerância associada ou secundária, considerada mais aceitável: assim, a intolerância racial pode manifestar-se como intolerância religiosa ou linguística, mascarando o preconceito racial com preconceitos mais facilmente justificáveis ou não proibidos: quando, por exemplo, se critica o uso linguístico do nordestino ou do imigrante ou a forma de falar do homossexual, considerando-o como um uso linguístico “errado”, “feio”, que compromete ou ameaça a língua, não se trata realmente ou somente de uma intolerância linguística, mas de intolerância socioeconômica, política, sexual, racial etc (Barros, 2014, p. 2).

O uso das propostas de linguagem neutra não diz respeito a uma simples mudança no jeito de se falar por si só. E sim sobre a inclusão de parcelas sociais que sofreram uma marginalização histórica, e ainda a sofrem. A linguagem é apenas uma das formas que se pode expressar o preconceito e, por isso, a ausência de equidade de gênero ao tratar de uma personagem que não possui um definido pode ser uma prática que reforce certos preconceitos que ainda são fortes.

Com esta pesquisa, e futuras, pretende-se demonstrar como a inclusão e as diferentes representações das identidades de gênero, que não necessariamente seguem os padrões que se vê nas mídias corriqueiramente, são válidos e mostram como a sociedade está em constante mudança e, com ela, a vivacidade e a plasticidade da língua.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, L.; ROSA, J. Governo Lula adota pronome neutro “todes” em eventos; ministra tem projeto contra linguagem neutra. **CNN Brasil**. 5 jan. 2023. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/politica/governo-lula-adota-pronome-neutro-todes-em-eventos-ministra-tem-projeto-contra-linguagem-neutra/>>. Acesso em: 16 jun. 2023
- BARROS, D. Intolerância e Preconceito na Linguagem. **Com Ciência**. 2014. Disponível em: <<https://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=100&id=1220>>
- BENEVIDES, B. **Dossiê**: assassinatos e violências contra travestis e transexuais brasileiras em 2022. Brasília: Distrito Drag, 2023.
- BENJAMIN, M. Crunchyroll: streaming de animes atinge 5 milhões de assinantes. **TecMundo**. 4 abr. 2021. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/222431-crunchyroll-streaming-animes-atinge-5-milhoes-assinantes.htm>>. Acesso em: 13 de jun. 2023
- BUTLER, J. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio De Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.
- CAMPOS, T. R.; CRUZ, D. M. Análise de conceitos científicos presentes no anime Hataraku Saibou. **Debates em Educação**, v. 12, n. 27, p. 703, 22 jun. 2020.
- CISGENDER. *In*: Oxford’s Learner’s Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2023. Disponível em: <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/cisgender?q=cisgender>>. Acesso em: 12 jun. 2023
- FERREIRAZ, O. Attack on Titan: autor confessa que mangá teria outro nome. **IGN Brasil**. 21 nov. 2022. Disponível em: <<https://br.ign.com/attack-on-titan-2/104047/news/attack-on-titan-autor-confessa-que-manga-teria-outro-nome>>. Acesso em: 20 jun. 2023
- GARCIA, C. **Breve história do feminismo**. São Paulo: Claricidade, 2011.
- ISAYAMA, H. **Ataque dos Titãs**: Inside. Barueri: Panini Brasil, 2023.
- LANDOWSKI, E. **Presenças do outro**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- LUYTEN, S. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.
- NAGADO, A. O mangá no contexto da cultura pop japonesa universal. *In*: Luyten, S. B. (Orgs.). **Cultura Pop Japonesa**. Hedra, São Paulo, 2005, p.49-57
- ROMANO, A. What is this “Attack on Titan” character’s gender, and does it even matter? **Daily**

Dot. 16 jan. 2014. Disponível em:
<<https://www.dailydot.com/parsec/fandom/attack-titan-snk-hange-hanji-gender-debate/>>. Acesso em: 5 jun. 2023

SÁ, A. **Análise semiótica do discurso sobre a linguagem neutra**. 2022. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022.

SALIH, S. **Judith Butler e a Teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

SATO, C. A. A cultura popular japonesa: anime. *In*: Luyten, S. B. (Org.). **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

SENNA, Nádia da Cruz. **Deusas de Papel: a trajetória feminina na HQ do ocidente**. 1999. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1999.

SHINGEKI no Kyojin [Seriado]. Direção: Tetsurō Araki. Japão: Wit Studio, 2013.

TANAKA, N. D. **O mangá como material como material alternativo no ensino de japonês como língua estrangeira em nível de graduação**. 2007. Dissertação (Mestrado em Letras) - Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

TRANSGENDER. *In*: Oxford's Learner's Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2023. Disponível em: <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/transgender?q=transgender>>. Acesso em: 12 jun. 2023

VASCONCELOS, C. Pelo 14º ano, Brasil é país que mais mata pessoas trans; foram 131 em 2022. **Uol**. 26 jan. 2023. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2023/01/26/mortes-pessoas-trans-brasil-2022.htm>>. Acesso em: 14 jun. 2023

mangás: A questão da linguagem neutra. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul. - dez. 2023. p. 66-80.

Como citar este artigo:

GODOY, Amanda Barbosa de; BUENO, Alexandre Marcelo. Identidade de gênero nos

Fábio Ortiz Goulart

Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), com bolsa financiada pela CAPES (2022-2023). Graduado em Arqueologia pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

Email: fabioortiz@furg.br

José Andrew Vieira Maio

Graduando em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

Email: jendrewvmaio95@gmail.com

Rosângela Fachel de Medeiros

Doutora em Literatura Comparada, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora visitante no Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal de Pelotas (UFPEL).

E-mail: rosangelaafachel@gmail.com

Data de submissão: 20/06/2023

Revisão: 27/10/2023

Aprovação: 30/10/2023

Publicação: 15/01/2024

BIXAS EM X-FACTOR: As masculinidades de personagens gays na história em quadrinhos X-Factor (2020-2021)

Resumo: O objetivo do presente texto é refletir sobre a construção imagética das personagens gays na história em quadrinhos *X-Factor* (2020-2021), com roteiro de Leah Williams, arte de David Baldeón, Carlos Gómez, Lucas Werneck e Israel Silva, para pensar como tais masculinidades estão colocadas nesta obra. Para realizar tal reflexão foi necessário pensar a partir de Stuart Hall (2020) como são construídas as identidades culturais, e com Raewyn Connell (2015) a construção de masculinidades subalternas. Como referencial metodológico, optou-se por utilizar o método de Márcia Chico (2020), que refere-se à análise das HQs em três instâncias: estrutural, contextual e qualitativa. Conclui-se o texto com uma breve análise feita de duas personagens (Estrela Polar e Kyle), evocando que elas acabam por reforçar estereótipos hegemônicos de gênero.

Palavras-chaves: Identidade; Estudos de Gênero; Masculinidades.

FAGS IN X-FACTOR: The masculinities of gay characters in the comic book X-Factor (2020-2021)

Abstract: The present text aims to reflect about the imagetic construction of gays characters in the X-Factor's comics (2020-2021), written by Leah Williams, art by David Baldeón, Carlos Gómez, Lucas Werneck and Israel Silva, to discuss about how this masculinities are in these comics. To do that reflection was necessary use the concept of Stuart Hall (2020) about how the cultural identities are constructed, and with Raewyn Connell (2015) the construction of subaltern masculinities. As methodological framework we used the Márcia Chico's method (2020), that was formulated to analyze comics in three steps: structural, contextual and qualitative. We concluded the text with a brief analysis made with two characters (Northstar and Kyle), evoking that they reinforce hegemonic gender stereotypes.

Keywords: Identity; Gender Studies; Masculinities.

1. PALAVRAS INICIAIS

As histórias em quadrinhos (HQs) figuram como uma das produções artísticas mais populares do século XX e XXI (Iannonne; Iannonne, 1994), lidas por diversas pessoas de múltiplas faixas etárias, as HQs fazem parte da grande cultura de massa, permitindo um alto consumo das mesmas, que por consequência acabam por fazer parte da construção de inúmeras identidades mundo afora. A partir desta perspectiva, buscamos no presente texto, abordar as maneiras às quais as personagens de uma história em quadrinhos de uma franquia de super-heróis têm suas masculinidades apresentadas. Para tanto utilizaremos como objeto de análise as personagens Estrela Polar e Kyle Jinadu da HQ X-Factor, escrita por Leah Williams com desenhos de David Baldeón, Carlos Gómez e Lucas Werneck, e cores de Israel Silva. X-Factor faz parte da franquia multimídia X-Men e tem como perfil, desde a publicação do primeiro volume, na década de 1990, de uma história pautada em investigação e mistério de crimes envolvendo mutantes.

O que é masculinidade? Somos levados a compreender que os corpos masculinos, ou seja, os sujeitos que performam masculinidade, possuem atributos como agressividade, não falam sobre seus sentimentos, são heterossexuais, entre outros marcadores físicos e comportamentais (Santos Rodriguez, 2019), a essa masculinidade chamamos de hegemônica, para usar um termo de Raewyn Connell (2003). Tal masculinidade é histórica e geograficamente localizada e prescreve uma norma de ser, um ideal a ser performado. Dessa maneira a masculinidade “foi sendo compreendida como um conjunto de práticas que surgem no bojo da sociedade a partir das diferenças culturais, sociais e biológicas” (Goulart, 2023). Nas palavras de Connell: “as masculinidades são configurações da prática estruturadas pelas relações de gênero. São inerentemente históricas, e se fazem e refazem como um processo político que afeta o equilíbrio de interesses da sociedade e a direção da mudança social” (Connell, 2003, p. 72).

Essa breve explanação nos permite, ao menos em parte, vislumbrar o que seria uma masculinidade subalterna, pois compreendemos que ela está calcada em uma ideia que vá em oposição à

masculinidade hegemônica. Para Connell e James Messerschmidt (2013) apenas uma minoria performa tal modelo de masculinidade, a grande maioria dos homens (em especial os homens transmasculinos) encontram-se à margem de tal modelo. Mesmo que poucos estejam “alocados” em tal padrão, ainda assim ele acaba por constituir parte de nossas identidades e daquilo que podemos vir a ser. As HQs, enquanto produtos culturais, permitem que sejamos afetados por elas e assim elas nos prescrevem modos de ser, tal como artefatos, que nos direcionam, nos limitam e nos agenciam (Goulart, 2021).

2. TEXTO E IMAGEM: Possibilidades de análise

Para este trabalho, buscamos nos debruçar sobre uma análise, ainda que breve, de duas personagens da HQ X-Factor, observando as personagens que a princípio performam masculinidades subalternas, tentando compreender até que ponto tais personagens encontram-se fora da norma. Para início, operamos da seguinte maneira: buscamos aquelas personagens que se enquadram dentro da ideia de masculinidades subalternas e, após este primeiro movimento, utilizamos a metodologia de Márcia Chico (2020), que está dividida em três etapas:

1ª) Análise estrutural: leva em conta aspectos visuais e estéticos da obra (tipografia, palavras, cores, enquadramento, legendas, etc);

2ª) Análise contextual: leva em conta aspectos culturais e históricos da produção da HQ, bem como da narrativa;

3ª) Análise qualitativa: leva em conta os dados recolhidos na análise estrutural e contextual para criar interpretações a partir de recortes específicos.

O uso dessa metodologia faz sentido na medida em que compreendemos a HQ como um produto da cultura que é construído a partir de *backgrounds* sociais, culturais, históricos e econômicos. Para Claus Clüver (2021), as HQs são textos mixmídias, ou seja, compostos por signos complexos em diferentes mídias, e que para fazerem sentido ao receptor devem ser compreendidos de forma interdependente. Logo, o texto e a imagem (e mesmo a ausência destes) das HQs são



complementares e contextualizam a narrativa. Sem a presença de ambos não é possível obter o sentido exposto na materialidade da história em quadrinhos.

Mitchell compreende que

A questão acerca do que as imagens querem não elimina a interpretação dos signos, tudo o que alcança é um deslocamento sutil do alvo da interpretação, uma modificação sutil da imagem que temos das próprias imagens (e talvez dos signos). As chaves para os deslocamentos são: 1) consentir com a ficção constitutiva das imagens como seres “animados”, quase agentes, simulacros de pessoas; e 2) considerar as imagens não como sujeitos soberanos ou espíritos desencarnados, mas como subalternos cujos corpos são marcados pelos estigmas da diferença, que funcionam tanto como médiuns quanto como bodes expiatórios no campo social da visualidade humana. (Mitchell, 2015, p.25).

Quanto à análise qualitativa, utilizamos como suporte os Estudos de Masculinidade, elaborados por Shay de los Santos Rodriguez (2019), Connell e Rebecca Pearse (2015) e Connell e Messerschmidt (2013), bem como a concepção de identidade proposta pelo sociólogo Stuart Hall (2020). A análise se centrará em duas personagens: Estrela Polar e Kyle, um casal gay de dois homens cisgêneros, ambos atuam como personagens recorrentes no elenco da HQ escolhida.

Por se tratar de uma quantidade expressiva de números publicados, nosso enfoque se dará a partir da leitura de três imagens distintas, sem deixar de lado o contexto da HQ das quais tais imagens foram retiradas, e acionaremos, quando necessários, outros números publicados.

3. AS BIXAS DE X-FACTOR

Para o sociólogo Hall (2020), o sujeito moderno encontra-se em um estado de crise identitária, em que não existe uma única identidade a qual tal sujeito pode se referir. Na modernidade o que se tem é a presença de múltiplas identidades, que muitas vezes podem ser contraditórias. Hall explicita que esta crise é causada por mudanças institucionais e estruturais, portanto presente em todas as esferas da vida social. A identidade é

"formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam" (Hall, 2020, p. 12), ou seja, para o autor, ela é um sempre mutante, em que adquirimos (ou somos levados a adquirir) diferentes formas de formatá-la em diversos momentos de nossa vida.

A partir dessa concepção de identidade proposta por Hall, em conjunto com a metodologia emprestada de Chico, é que faremos a reflexão sobre as masculinidades subalternas das personagens gays da HQ X-Factor.

A partir a primeira etapa metodológica, ou seja, a separação dos personagens que foram relevantes para tal análise, podemos observar que dentre as personagens principais um total de quatro são masculinos, e quatro deles performam, a princípio, uma masculinidade hegemônica (as personagens são: Estrela Polar, Kyle, Daken e Prodígio). Aqui a masculinidade subalterna está representada pela sexualidade das personagens, pois nenhuma delas são heterossexuais (duas bissexuais e duas homossexuais). Como informado anteriormente, Estrela Polar e Kyle formam um casal e serão os objetos de análise deste texto, pois são as únicas personagens gays na HQ. Abaixo iniciaremos uma breve explanação da análise realizada, levando em consideração a metodologia de análise de HQs proposta por Chico (2020).

A nível de esclarecimento, o termo “bixa”, utilizado no título e no subtópico deste texto, se trata de transformar o xingamento opressivo em palavra identitária, de forma a contrariar o sentido pejorativo atrelado a tal léxico. Didier Eribon, ao tratar de palavras ofensivas, nos propõem a pensar sobre o significado do ato de xingar, nas palavras do autor:

"bicha suja" ("sapatona suja") não são expressões quaisquer ditas casualmente. São agressões verbais que deixam marcas na consciência. São traumas mais ou menos violentos que se vivenciam naquele instante, mas que se inscrevem na memória e no corpo (porque timidez, desconforto, vergonha são atitudes corporais produzidas pela hostilidade do mundo exterior). E uma das consequências da ofensa é moldar as relações com as outras pessoas e com o mundo. E, portanto, delinear a personalidade, a subjetividade, o próprio ser da pessoa (Eribon, 2001, p. 29, tradução nossa).

Assim, tomamos a palavra “bixa”, conforme grafia que encontramos por muros e redes sociais afora, não como um xingamento, mas a abraçamos para designar não somente àqueles que nos são iguais, mas também nós mesmos.

3.1. Análise estrutural

A imagem abaixo (Figura 1) mostra Estrela Polar com um controle remoto à mão e a personagem está em frente a um monitor em que é possível observar uma mancha expressiva de sangue. O quadro em questão ocupa a última porção da página, quase como um rodapé. O texto indica a seguinte inscrição: “Et voillà. Proof of death.”



FIGURA 1: Estrela Polar apresenta a prova da morte de Ventania.

Fonte: X-Factor #5.

Na cena, Estrela Polar está apresentando aos Cinco a prova que confirma a morte da personagem Ventania. Os Cinco é um grupo de heróis capazes de ressuscitar outros personagens dos mortos, porém para isso é necessário haver provas de que determinada pessoa de fato morreu. Na imagem acima, Estrela Polar demonstra sua falta de vontade de demonstrar a prova da morte da personagem Ventania, devido ao fato de que os protocolos de ressurreição dos Cinco não aceitam somente o testemunho oral como uma prova concreta. Cabe salientar que Estrela Polar teve anteriormente um desentendimento com tais protocolos, logo após sentiu a morte de sua irmã gêmea, Aurora, ainda que a personagem não tivesse provas concretas de que tal morte tivesse ocorrido. A expressão facial de Estrela Polar indica então esta relação de inimizade que ele estabeleceu com os Cinco. Esta imagem é uma das muitas que demonstra a relação que a personagem estabelece com muitas outras à sua volta, um olhar quase desdenhoso com aqueles ao seu redor.

Na imagem abaixo (Figura 2) é possível ver um pouco da dinâmica de casal de Estrela Polar e Kyle Jinadu. Na cena abaixo, o quadro está na vertical e ocupa um espaço muito pequeno no início da página. O diálogo feito pelas personagens expõe que Estrela Polar está tentando convencer Kyle a provar um pouco de “bush bagel”, na qual Kyle cede dizendo: “I will try a bush bagel. For you.” Em tradução livre significa: “Eu provarei um bush bagel. Por você”.



FIGURA 2: Estrela Polar e Kyle.

Fonte: X-Factor #6.

A relação que ambas as personagens estabelecem entre si demonstra uma proximidade muito grande, os olhares e sorrisos carinhosos trocados nesta cena confirmam isso. Cabe salientar que a cena se passa pela manhã, enquanto o casal e os outros moradores da casa encontram-se à mesa preparando o café da manhã e lidam com a situação com uma grande naturalidade.

Já na cena abaixo (Figura 3), dois personagens, Estrela Polar e Prodígio, estão discutindo sobre a criação de um necrotério no local de moradia - para não soar estranho e mórbido, salientamos que todos os personagens da HQ, à exceção de Kyle, atuam como investigadores de mortes misteriosas, e a presença do necrotério facilitaria as investigações tornado mais ágil o acesso aos cadáveres. Estrela Polar está levitando à frente de Prodígio enquanto pergunta ao garoto se criar o necrotério para estudos dos corpos encontrados é de fato o que ele quer. No quadro ao lado é possível observar Kyle, com o queixo apoiado sobre uma das mãos, enquanto comenta, se referindo à Estrela Polar: “Does he have any idea how much he sounds like a dad right now?”, que em tradução livre significa: “Ele tem alguma ideia de como ele soa como um pai neste momento?”.

cena clássica, presente em diversas obras na história da arte.

A cena à qual nos referimos, pode ser ilustrada pela obra abaixo (Figura 4), de autoria do pintor espanhol Bartolomé Murillo (1617-1682), onde é possível observar duas mulheres, uma ao fundo com um pano sobre o rosto e a outra sobre o parapeito de uma janela. Esta última olha o observador com um sorriso tímido, tal qual Kyle olha para a conversa entre Estrela Polar e Prodígio. Essa forma de observar, com estes olhares e o sorriso tímido, podem indicar certo apreço ou mesmo simpatia à determinada situação ou pessoa. No caso de Kyle, indica admiração, e, em conjunto com o texto do balão, pode indicar um desejo: o de ser pai, junto à Estrela Polar, desejo este que seria parcialmente confirmado posteriormente na HQ *X-Men: the trial of Magneto* #5 (Williams, 2021).

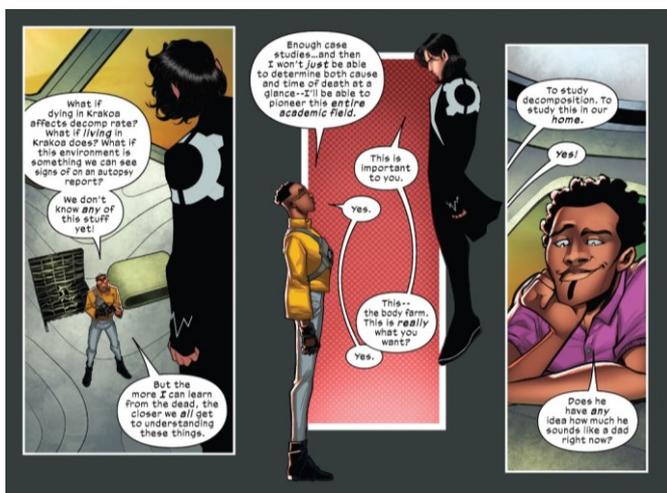


FIGURA 3: Kyle tece comentário sobre Estrela Polar.
 Fonte: X-Factor #6.

Mais uma vez, observa-se o olhar ao qual Kyle direciona à Estrela Polar, se referindo às qualidades paternas que seu marido possui. Além disso, a posição dos braços de Kyle evocam uma



FIGURA 4: Two Women at a Window.

Fonte: Bartolomé Murillo. Two Women at a Window. 1655-1660, óleo sobre tela.²⁰

Ainda na Figura 3, é possível observar a posição de Estrela Polar em relação ao Prodígio. Estrela demonstra certa dominância sobre Prodígio, em parte pode ser justificável pelo papel de liderança que o primeiro exerce sobre o grupo de personagens da HQ, porém não podemos descartar o comentário de Kyle, que estabelece uma relação de pai e filho entre as duas personagens.

3.2. Análise contextual

Como parte da metodologia proposta por Chico (2020), a segunda etapa é a análise contextual, que como o nome sugere, busca realizar a contextualização da obra analisada. Nesse caso, neste tópico vamos explorar um pouco sobre a obra

analisada, bem como a presença das personagens na HQ e uma breve biografia de ambas.

A HQ X-Factor faz parte da franquia multimídia X-Men, lançada em 1963 pela editora norte-americana Marvel Comics. X-Men, em linhas gerais, conta a história de pessoas que nasceram com o Gene X, uma mutação genética que concede superpoderes para seus portadores, tais poderes são ativados durante a puberdade. Para grande parte das pessoas esses poderes poderiam ser considerados uma bênção, se não fosse o preconceito sofrido pelos mutantes por humanos comuns que não os compreendem e os marginalizam. Alguns autores, como Kavadlo (2009), consideram que a condição sofrida pelos mutantes pode ser uma analogia à perseguição e preconceito sofrido pelos autores da obra na década de 1960, pois ambos eram judeus e neste período haviam muitas situações semelhantes ao que os mutantes passavam e a realidade judaica. Posteriormente a franquia vai sendo associada às lutas por direitos civis dos anos 1960 e 1970 (Lund, 2015), e mais recentemente as da comunidade LGBTQIA+ (Goulart, 2023).

O material analisado se destaca por ser a revista contínua da Marvel que, até a presente data, possui a maior diversidade de personagens não heterossexuais entre os seus protagonistas, totalizando quatro personagens (dois bissexuais e dois gays). A revista é escrita pela autora norte-americana Leah Williams, que é assumidamente bissexual, portanto explica a presença massiva de personagens não heterossexuais em sua narrativa. A arte é feita por diferentes artistas, nenhum de origem estadunidense: David Baldeón (espanhol), realizou as artes dos número #1-#3 e 5#-#10; Carlos Gómez (espanhol), responsável pela arte do número #4; Lucas Werneck (brasileiro), responsável pela arte da número #10, em conjunto com Baldeón; e cores de Israel Silva (mexicano), que atuou nos dez volumes da HQ. Da mesma forma que no passado, os X-Men de Lee e Kirby podem ter sofrido influência das vivências dos autores como judeus, o X-Factor de Williams também podem ter das vivências da autora

²⁰ Disponível em: . <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.1185.html>. Acesso em: 18 dez. 2021.

como mulher bissexual. Não foi possível saber a sexualidade dos artistas envolvidos na concepção visual das personagens.

Os quadrinhos do gênero super-aventura com personagens LGBTs têm sua explosão na década de 1990. Antes disso, havia nos EUA, o Comics Code Authority (CCA), que impedia as editoras de explorarem temas considerados sensíveis e que possivelmente poderiam ferir a ética familiar norte-americana. Tais temas eram: a homossexualidade, uso de drogas ilícitas, sexo, violência explícita, entre outros. Com a queda do CCA, as editoras receberam um alívio editorial e puderam dar maior vazão às HQs, e passaram a explorar um lado mais adulto de seus personagens. É após esta queda do CCA que Estrela Polar, a personagem aqui analisada, “sai do armário”. Abaixo, explicaremos um pouco sobre as personagens analisadas, para no subtópico seguinte abordar a análise qualitativa com base no referencial adotado.

Estrela Polar: alcunha de Jean-Paul Beaubier, é de origem canadense, nascido em Quebec. Considerado uma das primeiras personagens homossexuais dos quadrinhos de super-heróis, surgiu em 1979 na revista *Alpha Flight*. Seu criador, John Byrne tinha a intenção de que um de seus personagens fosse assumidamente gay, porém devido ao código de ética dos quadrinhos norte-americanos vigente naquele período, Byrne não conseguiu convencer Jim Shooter, editor-chefe da Marvel Comics na época, a apresentar o primeiro personagem homossexual da editora (Byrne, 2004). Estrela Polar se tornaria gay somente em 1992, pelas mãos do escritor Scott Lobdell (em *Alpha Flight* #106). A personagem é um marco nas HQs de super-heróis, pois além de ser uma das primeiras gays da indústria norte-americana dos quadrinhos, ela também foi uma das primeiras a se casar com um outro personagem do mesmo sexo, a saber, Kyle, em história escrita por Marjorie M. Liu na revista *Astonishing X-Men Vol. 3 #51* (2012). Estrela Polar caracteriza-se por ser considerado uma personagem arrogante e em determinadas cenas da HQ é possível ver o personagem salvando seu marido em cenas que lembram muito a clássica imagem da "donzela indefesa" sendo salva pelo herói.

Já Kyle é marido de Estrela Polar e aparece muito na HQ, porém possui pouca importância na narrativa. Sendo o único personagem sem super poderes e sem ser super-herói. Kyle geralmente é tido como uma "donzela em perigo", apresenta traços afeminados, conforme observado na Figura 3. Suas aparições geralmente são vinculadas a momentos não aventureiros, mas sim a momentos domésticos e convívio social, como demonstrado na Figura 2, ou como podemos observar nos números #1, #2, #6, #8 da HQ X-Factor.

3.3. Análise qualitativa

Os quadrinhos, como objetos da cultura, são muito potentes para pensarmos diversas questões, e claro que as questões de gênero não ficam de fora dos olhares - que são múltiplos! - de pesquisadores da nona arte. Natania Nogueira é uma das pesquisadoras que se dedica a estudar os quadrinhos por um viés de gênero. Para ela, na sua visão de historiadora, as HQs são fontes onde se pode acessar a forma como as pessoas pensam, as relações políticas, as ideologias de determinado período histórico, entre outros tópicos (Nogueira, 2015).

Lucas Dalbeto, outro pesquisador das HQs, em colaboração com Oliveira (2014), ao estudar personagens homossexuais nessas narrativas, nos elucidou que “A mídia, como produtora de bens culturais, tem grande influência na produção e reprodução de aspectos do imaginário social e, portanto, constitui um vasto campo de investigações a ser explorado” (Dalbeto; Oliveira, 2014, p. 60). A partir dessas considerações é possível iniciar a nossa análise qualitativa, com base no referencial teórico adotado.

Hall, em seu livro seminal *A identidade cultural na pós-modernidade*, nos apresenta, no primeiro capítulo, a crise da identidade cultural. Para o autor, a crise identitária do sujeito pós-moderno é caracterizada pela “adoção” de múltiplas identidades por um mesmo indivíduo, portanto tais identidades assumidas pelos sujeitos não são únicas, e sim, múltiplas. Uma mesma pessoa, argumenta Hall, pode possuir diferentes identidades, e elas inclusive podem ser “contraditórias ou não resolvidas” (Hall, 2020, p.11).

Reiteramos que a identidade também não é fixa, ela se modifica, se transforma e é interpelada “continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (Hall, 2020, p.11-12). Dessa maneira, a forma como somos representados atua ativamente na formação de nossas identidades, portanto as representações na arte possuem esse poder sobre nós e nossas identidades.

Gênero é um dos recortes das identidades ao qual é possível observar muito claramente nas HQs. Para Connell e Pearse (2015), podemos compreender gênero como “a estrutura de relações sociais que se centra sobre a arena reprodutiva e o conjunto de práticas que trazem as distinções reprodutivas sobre os corpos para o seio dos processos sociais” (Connell; Pearse, 2015, p.48), em outras palavras, gênero é uma estrutura presente em todas as instâncias sociais, que regula e controla nossos corpos e os locais que eles podem ocupar no espaço social a partir de suas diferenças biológicas, por meio de práticas realizadas dentro da própria sociedade. Isso quer dizer que, ser homem e ser mulher não é igual em todos os lugares, pois o gênero é estruturado por diferentes práticas e concepções a depender da sociedade que o indivíduo faz parte, o mesmo ocorre com a feminilidade e masculinidade (Connell, 2003). Logo, não existe “homem” e “mulher”, e sim maneiras de ser homem e mulher, e as identidades de gênero, não são, portanto, estanques, e estão abertas a mudanças. Por isso, a posição que tomamos é de trabalhar com a ideia de masculinidade, que não necessariamente implica na ideia de “homem”, mas sim na possibilidade de diferentes maneiras de ser masculino.

A masculinidade pode ser explicada nos termos de Santos Rodriguez como

um aglomerado de ideias e atos que em uma sociedade determinada é definido, e também são próprias para aplicar ao ser humano que nasce com um pênis, e assim são atribuídas todas as pautas na economia, na política e na sociedade em geral (Santos Rodriguez, 2019, p.16).

Ainda para o autor,

A masculinidade por si só é dita como um conceito que se entende majoritariamente por atributos como: dominação, força, competição,

controle, segurança, proteção, determinação, etc. A masculinidade hegemônica pertence a uma ideologia que privilegia alguns e desfavorece quem não cumpre as categorias de hegemonia (Santos Rodriguez, 2019, p.17).

Nessa concepção de masculinidade, o que há é a presença de uma pessoa lida socialmente como um homem - por ter um pênis - e por características que evocam atributos de “dominação, força, competição, segurança, proteção, determinação” (Santos Rodriguez, 2019, p.17). Saindo do campo puramente teórico, propomos então abordar logo abaixo um pouco das leituras que fizemos das personagens Estrela Polar e Kyle Jinadu a partir do referencial acima.

Estrela Polar exerce na HQ uma identidade de líder (Fig. 1), mas mais do que isso, ele também possui outras identidades: marido (Fig. 2), Super-herói (Fig. 3), “pai” (Fig.3). Essas outras identidades, vez ou outra atuam no mesmo campo visual, ou seja, aparecem ao mesmo momento no mesmo quadro, atuando em conjunto na mesma cena, corroborando a concepção de Hall que os sujeitos operam mais de uma identidade no mesmo momento de sua vida (Hall, 2020). Destas imagens, um exemplo é a Figura 3, onde é possível observar a figura de “pai”, a de “marido”, a líder e a de super-herói. Os elementos que nos indicam tais possíveis leituras estão no discurso proferido por Kyle (“pai” e “marido”), a identidade de líder é feita com base na posição em que o personagem se encontra no diálogo com Prodígio, flutuando e olhando-o de cima, e por último a de super-herói que também é possível observar na Fig. 3, a partir do seu traje de herói, bem como a utilização de sua habilidade de voar.

Na Fig. 1, Estrela Polar transpõe a identidade de líder, ao apresentar para os Cinco, a prova da morte da personagem Ventania, em nome da equipe liderada por ele. O uso do controle remoto, o que lhe permite escolher quais partes são necessárias para provar o crime - elemento da masculinidade relacionada à dominação e a possuir o direito ao discurso. Com relação à Fig. 2, observamos a identidade de marido sendo utilizada novamente. Existe neste quadro a possibilidade interpretativa que beira novamente à dominação,

afinal Estrela Polar foi capaz de convencer Kyle a provar o bagel. O uso da expressão facial na Fig. 2, sugere a dominação, pois Estrela Polar olha seu marido de forma a convencê-lo a provar o bagel, e tal expressão é reforçada pelo discurso verbal da personagem.

Já em relação à Kyle, evoco uma imagem passiva da personagem, pois como ilustrado nas Fig. 2 e 3, a personagem aparece de forma secundária, sempre em referência ao dito ou feito por Estrela Polar. Na Fig. 2, Kyle encontra-se abaixo do marido, mesmo que ambos possuam alturas muito próximas. Kyle então está não abaixo somente na imagem, mas também exerce uma posição passiva no discurso - “Eu provarei o bush bagel. Por você” - as palavras confirmam essa passividade. Já na Fig. 3, Kyle atribui identidades ao marido: a de pai, e claro, a de marido. O personagem ocupa então, conforme comparação com a Fig. 4, uma função contemplativa e não ativa na cena. Kyle contempla o marido e se refere a ele. Vale salientar que o personagem geralmente apresenta trejeitos femininos.

A Fig. 4, que traz a figura feminina na janela, que está com o queixo sobre os braços, conversa com a imagem de Kyle, pois ambos estão em posições muito semelhantes e estão contemplando algo/alguém. Kyle contempla o marido, a figura feminina, o observador. A essa relação, evocamos a noção de *Pathosformeln*, trazido por Ginzburg a partir da leitura feita de Aby Warburg. Ginzburg traz essa noção para pensar que os gestos se tornam repetidos e rememorados, pois são carregados de emoção, tendo significados múltiplos que beiram ao campo religioso. Ginzburg assim comenta os gestos: “era uma força neutra, aberta a interpretações diferentes e mesmo opostas” (Ginzburg, 2014, p.50). Não podemos dizer em que momento as imagens de Kyle na Fig.3 e da figura feminina na Fig.4, se distanciam, afinal não conseguimos saber ao certo a quem a moça do quadro de Murillo está dedicando o seu olhar, porém as duas imagens se associam pelo ato e pelo gesto: o ato de contemplação e o gesto relaxado e leve da mão segurando o queixo.

Diferentemente do que vemos em personagens coadjuvantes de quadrinhos de super-aventura (como Lois Lane de *Superman* que, por

exemplo, chegou a possuir revista própria), Kyle existe somente em função de Estrela Polar, não tendo destaque. Suas ações, discursos e aparições estão associadas à presença de seu marido, conforme observamos em diferentes passagens dos dez números da HQ (cf. números #1, #2, #6, #8), a exceção são os números #5, no qual Kyle aparece em um pequeno quadro, de costas, conversando com as personagens Prestígio e DJ, e no número #10, no qual aparece acompanhado ao lado de outras personagens (Estrela Polar, inclusive), mas sem fala alguma. Conforme observamos na número #6, a principal preocupação de Kyle é o que seu marido gostaria de comer no jantar. Assim, ele figura como uma personagem subserviente à aparição ou menção de Estrela Polar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As imagens colocadas a nós pela indústria cultural têm forte impacto na construção das nossas identidades e das maneiras como observamos a realidade. Dessa maneira, os quadrinhos *mainstream* ainda que atuem como artefatos importantes em narrativas que envolvem os processos de construção de identidades culturais, também podem atuar no sentido contrário, criando estereótipos sobre os corpos dissidentes, o que impede que seus leitores sejam posicionados diante a singularização desses corpos.

Hoje personagens LGBTs são bem comuns nos quadrinhos *mainstream*, porém observa-se que mesmo uma HQ como X-Factor, que propaga um discurso a favor da diferença, acaba por cair nas armadilhas impostas pelas normas binárias de gênero a partir da presença da personagem Kyle na narrativa, pois é a único personagem sem poderes, além disso possui um papel passivo em suas cenas e trejeitos afeminados, tal representação pode ser compreendida como uma alegoria que atua de forma contrária ao propagado pela HQ. Estrela Polar, por exemplo, atua na perspectiva do “macho alfa”, que lidera, que ocupa uma posição ativa nas suas aparições, e principalmente nas cenas em que aparece com seu marido. Essas imagens, quando postas ao grande público, podem atuar como uma

maneira de reforçar determinados estereótipos de gênero.

A identidade, como pensada por Hall, é reforçada especialmente na figura de Estrela Polar, pois o mesmo herói acaba por adotar diferentes identidades, muitas vezes na mesma cena. É interessante perceber que nem sempre a identidade é adotada pelo indivíduo, mas relegada por outros, como é o caso da evocação da imagem paterna de Estrela Polar por Kyle. Este, por sua vez, performa uma masculinidade subalterna, que está mais próxima de um ideal de feminilidade - passividade, gentileza, temente ao marido -, enquanto Estrela Polar reforça o papel da masculinidade hegemônica - dominância, poder e rispidez (física e discursiva).

Ainda podemos aventar, de forma breve, o fato de Kyle também estar no papel do negro submisso, que está disponível para atender os desejos do homem branco. De forma semelhante, ao interagir com Prodígio, que é um jovem negro, Estrela Polar também exerce certo poder. Dessa maneira, as relações raciais nos parecem, a princípio, presentes nas relações entre as personagens, nos permitindo outras camadas de leitura que deverão ser levadas em conta em momentos oportunos.

Ao fim, consideramos que as personagens analisadas nos permitem observar as diferentes formas como as masculinidades podem ser representadas, tendendo ora para o espectro da hegemonia, ora para a subalternização. E isso depende de fatores como sua posição de destaque na narrativa, ou mesmo de suas construções étnico-raciais, conforme abordamos ao longo do texto.

REFERÊNCIAS

- BYRNE, John. Was NorthStar always intended to be a gay character?. **Byrne Robotics FAQ**, 24 de ago. 2004. Disponível em: <https://www.byrnerobotics.com/FAQ/listing.asp?ID=2&T1=Questions+about+Comic+Book+Proj#106>. Acesso em: 25 jun. 2022.
- CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. **Cadernos UniFoa**, v.15, n.43, 2020.
- CLÜVER, Claus. Intermidialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p. 8–23, 2012.
- CONNELL, Raewyn. **Masculinidades**. México: Universidad Autónoma de Mexico, 2003.
- CONNELL, Raewyn; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Revista Estudos Feministas**, v.21, n.1, p.241-282, 2013.
- CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. **Gênero: uma perspectiva global**. São Paulo: nVersos, 2015.
- DALBETO, L. C.; OLIVEIRA, A. P. Reflexos do imaginário social na representação do homossexual nas histórias em quadrinhos. **9a Arte**, São Paulo, v.3, n. 1, p.59-73, 2014.
- ERIBON, Didier. El choque de la injuria. In: ERIBON, Didier. **Reflexiones sobre la cuestión gay**. Barcelona: Editorial Anagrama, 2001. p.29-31.
- GINZBURG, Carlo. “Seu país precisa de você”: um estudo de caso em iconografia política. In: GINZBURG, Carlo. **Medo, reverência terror: quatro ensaios de iconografia política**: São Paulo: Companhia das Letras, 2014. p.40-70.
- GOULART, Fábio Ortiz. **A Morte gótica: a arqueologia nas histórias em quadrinhos**. 2021. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Arqueologia) - Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande, 2021.
- GOULART, Fábio Ortiz. **Supermachos: as masculinidades em New X-Men (2001-2004)**, de Grant Morrison. 2023. Dissertação (mestrado em Artes Visuais) - Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2023.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2020.
- IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

KAVADLO, Jesse. X-Men x-istenciais: judeus, super-homens e a literatura da luta. In: HOUSEL, Rebecca; WISNEWSKI, J. Jeremy (orgs.). **X-Men e a filosofia**: visão surpreendente e argumento fabuloso no xverso mutante. São Paulo: Madras, 2009. p.49-59.

MITCHELL, W. J. T. O que as imagens realmente querem?. In: ALLOA, Emmanuel. (org.). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. p.165-189.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. **As representações femininas nas histórias em quadrinhos norte-americanas**: June Turpé Mills e sua Miss Fury (1941-1952). 2015. Dissertação de mestrado (Mestrado História) - Universidade Salgado de Oliveira, 2015.

SANTOS RODRIGUEZ, Shay de los. **Se eu comprei, então é meu!**: coisa do cotidiano e prazer sexual para além da heteronormatividade. Rio Grande: CLP, 2019.

WILLIAMS, Leah. **X-Factor**. 10 vol. New York: Marvel Comics, 2020-2021.

WILLIAMS, Leah. **X-Men**: the trial of Magneto #5. New York: Marvel Comics, 2021.

Como citar este artigo:

GOULART, Fábio Ortiz; MAIO, José Andrew Vieira; MEDEIROS, Rosângela Fachel de. Bixas à sarjeta: as masculinidades de personagens gays na história em quadrinhos X-Factor (2020-2021). **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul.-dez. 2023. p. 81-91.

Andressa Ferreira Martins

Bacharela em Arqueologia pela
Universidade Federal do Rio Grande
(FURG).

E-mail: andressafermartins@gmail.com

Data de submissão: 14/11/2023

Revisão: 15/11/2023

Aprovação: 16/11/2023

Publicação: 15/01/2024

RESENHA

A FIGURA DO HERÓI EM *BOY MEETS MARIA*, DE PEYO

Boy Meets Maria (Figura 1) é um mangá Boys Love – uma história em quadrinhos de origem japonesa, cujo enfoque é em relações românticas e/ou sexuais entre homens (Martins, 2022) – escrito e ilustrado por PEYO. A obra começou a ser lançada no Japão em 2017, e chegou ao Brasil em 2022, pela editora NewPOP.



FIGURA 1: Capa de Noy meets Maria.

Fonte: Twitter²¹.

A obra traz a história de dois adolescentes, estudantes do ensino médio: Taiga Hirasawa, que almeja se tornar o melhor ator do Japão, e Yuu Arima, a “Madonna” do clube de teatro de sua escola, cujos caminhos se entrelaçam de maneiras que nem eles e nem o público leitor espera. Mas Boy Meets Maria não é apenas um romance escolar, a obra traz à luz, também, temáticas como sexualidade, identidade de gênero, abuso, etc; tudo dentro de uma narrativa que apresenta um significado novo para o que é ser um herói.

Desde a infância, Taiga sempre foi fissurado em heróis. Para ele, um herói é aquele que protege os outros, especialmente as mulheres (Figura 2) – uma ideia que vem não apenas dos programas de heróis que assistia na TV, como da visão que tinha de seu pai como o herói de sua mãe, o protetor dela e da família. O que evoca a figura do homem como

²¹ Disponível em:

https://twitter.com/igo_euuchi/status/1274173560840310785?i=kLta7XxQwz_SXzvHeafWfw&s=19. Acesso em: 13 de nov. 2023.

protetor e provedor da família, e de fato, Taiga cresceu em um meio onde essa era a *norma*.

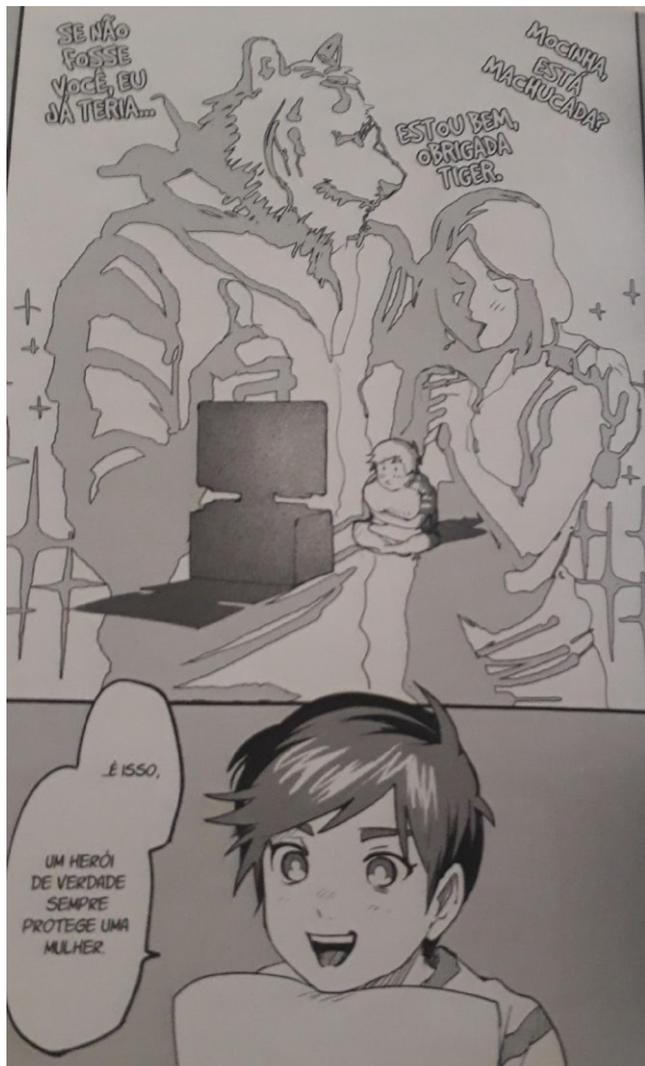


FIGURA 2: Taiga assistindo a uma obra audiovisual com a figura do herói.

Fonte: PEYO, 2022.

Mas Taiga não almeja ser um herói, no sentido literal, mas no figurado; ele quer ser um ator, o mais famoso de todo o país. E é perseguindo o seu sonho que ele conhece “Maria”, a “heroína” de sua história, com quem ele quer dividir os palcos.

Maria, cujo nome verdadeiro é Arima, é de certa forma um ser dual, que transita entre o que é considerado masculino e o que é considerado feminino. Sua mãe, que queria uma filha para seguir seus sonhos de carreira, cria Arima como uma menina, forçando-o a interpretar esse papel desde

cedo, fazendo-o se vestir e se portar tal qual. Arima se sente como uma menina, e por um tempo basta, mas a ilusão da felicidade dura pouco, e logo Arima percebe o quão difícil é se encaixar e ser aceito verdadeiramente (Figura 3). Mesmo suas tentativas de seguir em frente são frustradas pelo abuso sofrido nas mãos de um de seus professores.



Figura 3: Maria em uma reflexão sobre seu gênero.

Fonte: PEYO, 2022.

Arima, marcado com uma cicatriz que parece nunca parar de doer, sempre lembrando-o do acontecido, não consegue abandonar completamente sua persona feminina. Apesar de cortar o cabelo, mudar a maneira de agir, e começar a usar o uniforme masculino, ele não consegue subir no palco como um homem. Dominado pela ansiedade e o medo de decepcionar a todos e de ser julgado, Arima se volta para os papéis femininos.

É assim que conhece Taiga, que se apaixona por Arima, ou melhor, Maria, à primeira vista durante uma apresentação. E se declara, lhe entregando um punhado de flores arrancadas do pátio da escola. Mesmo tendo a sua confissão rejeitada de maneira fria, Taiga não desiste; nem mesmo quando descobre a verdade, de que a bela garota pela qual havia se encantado é, na verdade, um garoto. Taiga chega a proclamar que gosta de Arima “mesmo que ele tenha um pau entre as pernas” (Figura 4).



FIGURA 4: Taiga se declara para Maria.

Fonte: PEYO, 2022.

Taiga é de certa forma ingênuo. Sua visão de mundo é bastante limitada no início da história, se agarrando a aquilo que ele conhece e viveu: um lar com uma família nuclear, e o senso de “normalidade” de ser um garoto confortável em sua pele, em termos de identidade de gênero e de sexualidade.

Afinal, Taiga nem sequer sabia o significado da palavra gay, ainda que seus colegas de escola por vezes o chamassem assim por conta de sua crescente proximidade com Arima. Isso o leva a agir de forma impulsiva, inadvertidamente cutucando as feridas de Arima, o magoando, criando mal-entendidos.

Taiga vai se desconstruindo aos poucos, tomando noção da ideia ilusória do que era ser “normal” ao qual ele havia sido introduzido (Figura 5) e se distanciando dela, ao passo em que se aproxima mais e mais de Arima, driblando suas defesas, escalando suas barreiras emocionais e, sem perceber, o próprio Taiga se rende à sua vulnerabilidade; ao seu medo, seu passado, sua sensação de vazio e solidão.



FIGURA 5: Taiga se questiona sobre as normas de gênero.

Fonte: PEYO, 2022.

Mas confiar ainda é difícil. Taiga, que sempre se manteve distante dos outros desde a morte de sua mãe e sua decepção com seu pai – sem saber que fora seu pai quem havia salvado Arima, anos atrás –, e Arima, que foi traído, abusado, e que constantemente luta consigo mesmo; a dificuldade em estabelecer uma conexão significativa se mostra cada vez mais intensa no decorrer dos capítulos, até que eles atingem um ponto de ruptura.

Arima, tomado por seus medos e suas frustrações, se força sobre Taiga. Com o peso do passado pressionando seu coração, e a ideia de que ele nunca, verdadeiramente, poderia ser aceito por alguém. Especialmente alguém que considera tão forte quanto Taiga. Ambos se rendem às suas pre-suposições quanto ao outro, e não enxergam que, no fundo, não são tão diferentes assim.

As últimas barreiras se rompem quando Taiga diz que Arima não precisa ser homem ou mulher, um ator ou uma atriz. Não precisa de uma caixa com um rótulo, basta ser quem é, apenas Yuu (Figura 6). Para Taiga isso basta.



FIGURA 6: Taiga diz para Arima que não é necessário definir seu gênero.
 Fonte: PEYO, 2022.

Boy Meets Maria é, portanto, uma obra que flerta de certa forma com a fluidez de gênero. Com o que significa ser, tanto para si, quanto diante do mundo, e a importância de conhecer e aceitar e amar a si mesmo. E, como já foi dito, sobre heroísmo. Ser um herói, então, não é apenas ser um símbolo de proteção às mulheres, como Taiga pensava, ou apenas um ícone da mídia de massas para entreter crianças. Ser um herói é estar presente, oferecer apoio, segurança, sensibilidade, e por que não um pouco de vulnerabilidade? Taiga e Arima encontraram o heroísmo um no outro. Se deixaram ser salvos do vazio e da solidão.

REFERÊNCIAS

MARTINS, Andressa Ferreira. **Uma arqueologia do desejo feminino: explorando o universo fujoshi através dos mangás BL.** 2022. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Arqueologia) - Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande, 2022.

PEYO. **Boy meets Maria.** São Paulo: NewPOP, 2022.

Como citar este artigo:

MARTINS, Andressa Ferreira. A figura do herói em boy meets Maria, de Peyo. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul.-dez. 2023. p. 92-95.

Alessandro Flores

Alessandro Flores é o nome artístico de Alessandro Barcelos Flores, artista natural de Pelotas-RS e atuante artisticamente nas cidades da região sul do estado do Rio Grande do Sul. Graduando do curso de Bacharelado em Artes Visuais na Universidade Federal de Pelotas. Com ampla produção, trabalha desde pintura, gravura, desenho e ilustração de quadrinhos com foco em representações negras e LGBTQ+.

E-mail: alessandrobflores@gmail.com

ENSAIO VISUAL

ENSAIO SENSUAL DO HERÓI

Neste ensaio visual, intitulado *Ensaio Sensual do Herói*, apresenta ilustrações que despe o seu personagem chamado *Daren*, personagem protagonista da HQ *Daren Comics*. Na história em quadrinhos, o personagem principal, que é um homem negro homossexual, descobre que possui poderes sobrehumanos provindo de suas origens africanas, chamado de *aura ancestralica* após presenciar o assassinato de seu pai por supremacistas brancos. A partir deste acontecimento é narrado o caminho de Daren como encarregado de liderar seu clã e a sua responsabilidade moral de proteger a população negra.

Na presente série de trabalhos, o título é uma brincadeira com a palavra "ensaio visual" para "ensaio sensual", provindo de revistas eróticas e pin-ups, utilizando como referência fotos sensuais da internet e referências da arte africana e afro-brasileira. Este ensaio visual é composto de duas séries de desenhos do personagem, cada uma com três desenhos. São *Aesthetic* e *Ensaio Sensual*. Sendo a primeira uma série de desenhos focados em poses atléticas produzida para cartões postais e a segunda série justamente para o ensaio visual. Em todas as ilustrações o personagem está nu e as imagens da série remetem a passagens das seis edições das revistas em quadrinhos até então produzidas. Tecnicamente, as imagens foram todas produzidas da forma tradicional com o uso de nanquim e aquarelas líquidas que já são de assinatura de suas ilustrações. Estas imagens foram inspiradas em artes de fotógrafos como Robert Mapplethorpe, Rotimi Fani-Kayode, ilustradores como Blake Gildaphish e Belasco e nas pinturas de David Hockney.



FIGURA 1: Daren Aesthetic I. Aquarela e nanquim. 30x42 cm.
Fonte: Autor, 2023.



FIGURA 2: Daren Aesthetic II. Aquarela e nanquim. 24x32 cm.
Fonte: Autor, 2023.



FIGURA 3: Daren Aesthetic III. Aquarela e nanquim. 30x42 cm.
Fonte: Autor, 2023.

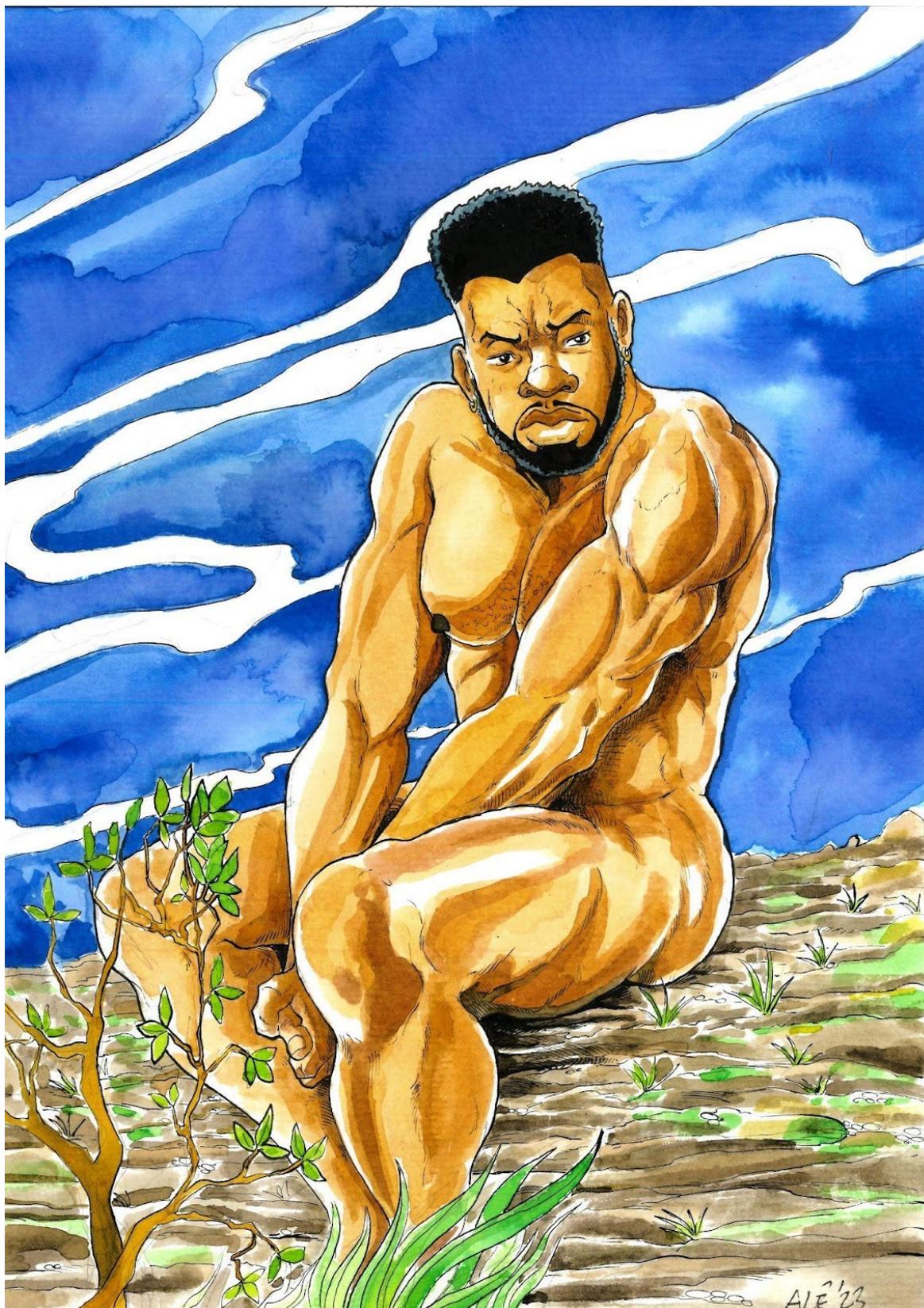


FIGURA 4: Ensaio Sensual I. Aquarela sobre papel. 21x30 cm.
Fonte: Autor, 2023.



FIGURA 5: Ensaio Sensual II. Aquarela sobre papel. 21x30 cm.
Fonte: Autor, 2023.



FIGURA 6: Ensaio Sensual III - Adon. Aquarela sobre papel. 21x30 cm. 2023.
Fonte: Autor, 2023.



Como citar este trabalho:

FLORES, Alessandro. Ensaio Sensual do Herói. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.5, n.9, jul.-dez. 2023. p. 96-103.