

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 discorremos 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 encontrarmos 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.