

## As representações do personagem gay Aaron em *The Walking Dead*<sup>1</sup>

João Pietro Meili Bridi<sup>2</sup>  
Universidade Comunitária da Região de Chapecó

### RESUMO

Este trabalho apresenta os resultados da pesquisa de dissertação, que possui a série televisiva *The Walking Dead* como universo de análise. Foi utilizada a Gramática do Design Visual como metodologia para analisar a representação do personagem gay "Aaron" e como sua sexualidade, junto de outras linguagens/modos semióticos, opera para dar significado a sua história e ao enredo geral da série. A pesquisa levanta não apenas o debate em relação à performance de gênero e sexualidade, como também destaca identidades múltiplas em um único personagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** cultura pop; homossexualidade; identidade; linguagem; séries televisivas.

### OS ARCOS DE AARON EM ANÁLISE

Essa pesquisa observou *The Walking Dead* enquanto um produto midiático que se tornou um fenômeno da cultura pop. O sucesso de horror zumbi iniciou nos EUA, mas se globalizou pelo acesso à informação, novas tecnologias, mídias digitais e serviços de *streaming*. Atualmente a série televisiva está disponível em plataformas como Netflix e Star+, além de sites piratas e DVD's, que permitem que sua história chegue até as pessoas e construa sentidos para cada um de seus espectadores.

Apesar de permitir esse acesso em diferentes formas de consumo, seu formato foi criado, essencialmente, para a televisão. Ou seja, um produto estruturado que leva em conta essa forma primordial de distribuição - semanalmente, com roteiro estabelecido para instigar o telespectador a cada fim de episódio e de temporada.

Durante os mais de 12 anos desde a estreia, a série foi recebendo novos personagens, em novos arcos e temporadas. Dentre eles, alguns não-heterossexuais - como é o caso de Aaron, o primeiro personagem masculino abertamente gay da série e que permaneceu vivo até o último episódio. Ele foi o personagem escolhido para a análise, já que a sua participação parecia se descolar da forma recorrente de representar personagens gays em produções para a televisão: surgiram como "um ser cômico" nos anos 1960 até chegar em um aspecto de "normalidade" nos anos 1990, quando acabou

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Ciências Humanas. Professor da Escola de Comunicação e Criatividade da Unochapecó/SC, e-mail: joabridi@unochapeco.edu.br

se tornando comum que essa característica - ser gay - fosse o arco narrativo dos personagens, com uma história de superação a ser desenvolvida a partir da sua sexualidade ou ainda, o homem gay como melhor amigo da protagonista rica, o “magical gay” (Segarra *apud* Alonso, 2021) que irá salvá-la de seus problemas. Outra constante foi - e ainda é - o tropo “Enterrem Seus Gays”, especialmente em produções de horror, em que os personagens LGBTQIAPN+ sempre acabam sendo mortos - literal ou figurativamente - no decorrer da narrativa.

Levando em conta o contexto e as configurações sociais entre o antes e depois do apocalipse zumbi em *The Walking Dead* - o fim de normas e leis no contexto da série -, pré-análise, fez-se um olhar para Aaron enquanto apenas mais um sobrevivente. Ou seja, seu único objetivo ali era manter-se vivo, à salvo dos zumbis e de qualquer pessoa que pudesse ser uma ameaça.

A partir disso se estabeleceu o objetivo principal da pesquisa: analisar como se dá a representação do personagem Aaron em *The Walking Dead*. Três questões-problemas guiavam o processo de pesquisa: 1) como são construídos os arcos narrativos de Aaron e como eles se relacionam com a homossexualidade do personagem?; 2) como sua sexualidade opera, junto de outras linguagens, para dar significado à sua história e ao enredo geral da série?; 3) quais papéis, ou seja, posições o personagem desempenha na trama que o colocam em representações reiteradas (ou não) pela norma no discurso dessa narrativa audiovisual?.

Para embasar a análise, diferentes conceitos foram essenciais, não se restringindo apenas a um olhar envolto à sexualidade. Partimos do entendimento de que a série televisiva é um produto midiático de relevância mundial e que, por isso, tem um impacto direto com a mudança social. Ou seja, ao mesmo tempo que seu discurso gera mudanças na sociedade, a própria sociedade constrói o discurso da série<sup>3</sup>. Observamos o discurso da série pelo viés de Fairclough (2016), como sendo, ao mesmo tempo, uma prática social - que interage com a sociedade levantando ideologias e relações de poder -, uma prática discursiva - que leva em conta o contexto em que é criada e o contexto do enredo da série, bem como o uso de diferentes enunciados para fornecer sentido ao que

---

<sup>3</sup> A escritora, jornalista e comedianta inglesa Natalie Haynes (*apud* Seabra, 2016. p. 140) postula que “toda ficção científica conta duas histórias: uma sobre o mundo onde ela se passa e outra sobre o mundo onde foi escrita”.

está posto no roteiro e nos papéis dos personagens - e um texto - um gênero do discurso formado por diferentes linguagens.

As linguagens, por assim dizer, são todas as formas utilizadas para a comunicação social que constroem sentido e representam algo - falas, gestos, imagens, cores, enquadramentos visuais, etc. Isso nos levou a utilizar a metodologia da Gramática do Design Visual (GDV) para analisar um texto/gênero textual (a série televisiva) formado por diversas linguagens - entendendo-o como um gênero multimodal. A GDV foi desenvolvida por Kress e Van Leeuwen (2006), que acreditam que o visual cumpre três funções principais<sup>4</sup>: “ideacional” - a fim de representar o “mundo ao redor e dentro de nós” (Kress; Van Leeuwen, 2006, p. 15), “interpessoal” - se refere às interações e relações sociais e “textual” - na qual “um mundo no qual todos os elementos do texto são coerentes internamente, e ele próprio é coerente com seu ambiente relevante” (Kress; Van Leeuwen, 2006, p. 15).

Os sentidos e as representações (construídos pela linguagem em uso), por sua vez, não são fixos, mas elaborados de acordo com quem produz, sua intenção e também interpretados pelo repertório de quem recebe. O que também não é fixo - e é uma linguagem - é a identidade. Na pós-modernidade os sujeitos, argumenta Stuart Hall (2006), estão fragmentando suas identidades. Ou seja, são constituídos de diversas identidades de acordo com o contexto em que são colocados para a sociabilidade.

Essencialmente, o sujeito se identifica com algo, pelo fato de ele não se identificar com outro algo. Assim sendo, identidade e diferença andam lado a lado e são formadas e significadas pelos sistemas da língua. Por assim dizer, o jogo das identidades e das diferenças é um jogo de poder - “os elementos textuais representam (discurso) e (res)significam grupos em situações de exclusão (identidades) para manter relações assimétricas de poder” (Magalhães, Martins; Resende, 2017, p. 213). Esse jogo de poder é analisado especialmente por Michel Foucault (1988) ao observar como o poder afeta o corpo dos sujeitos, a fim de discipliná-los e colocá-los dentro (ou fora) de normas sociais - como héteros e não-héteros.

A sexualidade, sendo uma linguagem e um aspecto da identidade, é, portanto, um sistema de diferenças moldado para definir o que é “normal”. Judith Butler (2018) problematiza essa norma, elucidando como questões de gênero e de sexo são

---

<sup>4</sup> No método dos autores, a função ideacional se refere aos significados representacionais (SR) na imagem; a interpessoal aos significados interativos (SI); e a textual aos composicionais (SC).

construídas socialmente, a cada momento em que são reiteradas por essa própria norma que elas criam. Nesse ponto ela evoca a performatividade do gênero, ou seja, algo que efetua ou produz aquilo que nomeia, como uma retroalimentação. Assim, ela traz a performatividade como citacionalidade - “a norma do sexo assume o controle na medida em que ela é citada como uma tal norma, mas ela também deriva seu poder através das citações que ela impõe” (Butler, 2018, 215). Ou seja, a repetição performativa da norma que sedimenta e materializa o que já se era a norma, antes de ela ser a norma. É nessa linha que a quebra de citacionalidade abre espaço para novas representações e novas performances de gênero e de sexo. A não-repetição reformula a performance, mas somente pelo fato de ter se identificado o que vinha sendo repetitivo.

A partir disso, após a análise da trajetória do personagem entre as T05 e T11, entendemos que a representação de Aaron se dá pelos contextos em que o personagem é colocado e assim os significados são construídos. A sequência de episódios analisados durante as seis temporadas em que ele esteve presente permitiu uma análise que levou em conta tanto as linguagens que forneceram significado à sua representação, bem como aos aspectos da série televisiva nos momentos em que Aaron foi posto nos episódios. Diferentemente do percebido pré-análise, Aaron não é tido como um personagem que busca apenas ser um sobrevivente do apocalipse, mas que essa luta constante de permanecer vivo tem ligação direta com suas diferentes identidades e causalidades implementadas no decorrer das narrativas.

A sexualidade de Aaron foi ponto-chave para diversos arcos do personagem, que fundamentaram sua evolução na história da série. Contudo, apesar de essa identidade colocar o personagem em posições que levam em conta sua característica de orientação sexual, a série estabeleceu novos papéis para o mesmo – “Papel é a posição que o personagem desempenha na trama. Não é personagem, não é característica de personagem” (Rodrigues, 2014, p. 57) - não o mantendo apenas como o “personagem gay” e o afastando do tropo “enterrem seus gays”, bem como de performances citacionais ligadas ao ser cômico, quase inútil, passivo, dependente e impulsionador de narrativas de personagens héteros. Porém, quando isolamos sua performance ao seu gênero, é essencial debatermos que Aaron é um homem branco e cisgênero e presente em uma série de ação e horror que rememora o gênero de *western*. Gonzatti (2022, p. 146), ao se embasar em Schmiedl (2015), comenta que “o cenário pós-apocalíptico de

séries como TWD produzem o campo perfeito para o ressurgimento do "herói do Oeste" (...) é um mundo masculino e violento, onde o outro é sempre uma ameaça e um homem com arma pode tudo”.

O que fornece a quebra citacional é o fato de o homem com arma ser Aaron, afinal, “nessas histórias, ser branco, heterossexual e homem são os pré-requisitos para o sucesso” (Gonzatti, 2022, p. 144). Ou seja, Aaron assume posições que recorrentemente seriam de um personagem hétero na série, foge da representação de personagens gays em produções televisivas - é líder militar, pai e pai solteiro, trabalhador braçal, herói e membro decisor de um Conselho - e é destaque em diferentes episódios. O personagem não é posto apenas para o preenchimento de uma cota, mas direciona o tom da história e do arco geral da série pelo menos 10 vezes. Aaron também aparece em episódios relevantes nas temporadas - como em algumas *seasons premieres*, *mid seasons* e *seasons finales* - e em momentos de destaque dos episódios - como *cold opens*, cenas pós-abertura e ganchos finais de episódios e de temporadas, os *cliffhangers*. Por fim, é válido citar que diversos títulos de episódios fazem referência com falas ou atos de Aaron.

Apesar de todo esse destaque e da sexualidade se mostrar operando na narrativa, chamamos atenção ao fato de que não é a identidade gay do personagem a que mais se sobressaiu na análise. Isso pode ir ao encontro de uma higienização da performance gay, mas, ainda levando em conta o contexto da série, o que mais a produção se debruça a discutir são as relações sociais entre os vivos e suas comunidades. Dessa forma, a grande maioria dos atos de Aaron durante a história estiveram vinculados à sua identidade nacional de membro de Alexandria. Mais do que apenas lutar pela sua própria sobrevivência, ele vinculava seus atos diretamente com a sobrevivência de Alexandria como um todo. Isso descentrava o sujeito e demonstrava a fragmentação de sua identidade, que por vezes tinha de deixar sua performance como um homem gay casado, ou como um pai de família, para ser um líder alexandrino.

Apesar de essa representação reforçar a performance do homem branco, másculo e heróico, trazê-la para um personagem abertamente gay em uma série inserida no contexto nerd/geek abre uma fenda de possibilidades citacionais em relação à representação dessa minoria em séries televisivas – como o meme<sup>5</sup> “queremos mais

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://x.com/qqissogzuis/status/1521673433335144448>. Acesso em 23 mai. 2023.

gays assim (...) gays dando tiro”, que vai na mesma linha da fala do diretor e roteirista John Flahn: “Onde estão os homossexuais pobres? É isso que quero ver na ficção”. O discurso apresentado em TWD gera uma mudança social que, tanto provoca uma fatia conservadora de nerds, quanto permite a identificação de espectadores gays para com Aaron, que tem um papel que não se reduz ao *magical gay* ou que permanecerá soterrado e sem destaque, e que pode assumir papéis de poder nas narrativas contemporâneas.

## REFERÊNCIAS:

ALONSO, Guillermo. **Breve história do melhor amigo gay, esse papel solitário, desconsiderado (e necessário) das séries.** El País, 2021. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/cultura/2021-11-21/breve-historia-do-melhor-amigo-gay-esse-papelsolitario-desconsiderado-e-necessario-das-series.html>. Acesso em: 21 abr. 2023.

BUTLER, Judith. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do 'sexo'.** In: LOURO, Guacira Lopes (org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade.** Belo Horizonte: Autêntica, 2018. p. 151-167.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social.** 2 edição. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2016.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: A vontade de saber.** Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

GONZATTI, Christian. **Pode um LGBTQIA+ ser um super-herói no Brasil?.** 1 ed. Salvador, BA: Devires, 2022.

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

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading Images: the grammar of visual design.** London: Routledge, 2006.

MAGALHÃES, Izabel; MARTINS, André Ricardo; RESENDE, Viviane de Melo. **Análise do Discurso Crítica: um método de pesquisa qualitativa.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2017.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV.** São Paulo: Aleph, 2014.

SEABRA, Rodrigo. **Renascença: a série de TV no século XXI.** 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.