



O DRESS CODE DO DESEJO: COMO UMA ENTIDADE CONCEITUAL E DE GÊNERO FLUIDO PERFORMA GÊNERO NAS PÁGINAS DE SANDMAN

Mariana "Annie" Ruaro de Vasconcelos¹

Guilherme "Smee" Sfredo Miorando²

Resumo: Nas histórias em quadrinhos desenvolvidas por Neil Gaiman dentro do título Sandman, o autor transformou conceitos humanos como o Sonho e a Morte em entidades concretas. No meio desta família de conceitos existe o/a Desejo, que personifica este sentimento humano. Desejo pode ser classificado como alguém de gênero fluido, que incorpora características tanto masculinas como femininas no seu modo de ser e estar no mundo. Considerando as normas e conceitos de gênero vigentes em nossa sociedade, buscamos analisar de que maneira Desejo transita pelas concepções de masculino e feminino que vigoram atualmente. Daremos ênfase ao seu “dress code”³, tendo base teorias vinculadas ao design de moda, como também da performatividade de gênero, na forma que esse ser ao mesmo tempo rompe e se conecta com determinadas estéticas e regras de comportamento generificadas. Tentaremos, ao mesmo tempo, entender as dinâmicas do desejo humano que atravessam o ser que se autodenomina Desejo.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Design de Moda. Performatividade de Gênero.

¹ Especializanda em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Técnica em Design de Moda pelas Faculdades do Serviço Nacional do Comércio (SENAC/RS).

² Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela Universidade La Salle (UNILASALLE), Especializando em Histórias em Quadrinhos pelas Faculdades EST, Especialista em Imagem Publicitária e Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, ambos pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Membro do grupo de pesquisa CultdeCultura das Faculdades EST e da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).

³ Código de Vestimenta (tradução livre)

Abstract: In the comics developed by Neil Gaiman under the title *Sandman*, the author transformed human concepts such as Dream and Death into concrete entities. In the midst of this family of concepts is Desire, which personifies this human feeling. Desire can be classified as someone with a fluid gender that incorporates both masculine and feminine characteristics in their way of being in the world. Considering the norms and concepts of gender prevailing in our society, we seek to analyze how Desire transits through the current conceptions of masculine and feminine. We will emphasize his/her dress code, based on theories linked to fashion design, as well as gender performativity, about the way this being at the same time breaks and connects with certain gender aesthetics and rules of behavior. We will try, at the same time, to understand the dynamics of human desire that go through the being that calls itself Desire.

Keywords: Comics. Fashion Design. Gender Performativity.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Neste artigo temos como objetivo analisar as performatividades de gênero da personagem Desejo através da maneira como se apresenta em suas vestimentas e o contexto destas aparições ao longo de três momentos da história em quadrinhos intitulada *Sandman*. Como metodologia verificamos códigos de vestimenta, tendo como base Lipovetsky⁴ e Vicent-Ricard⁵, e suas interpretações através de análises da história da moda. Pensamos o simbolismo por trás de elementos do design, com base em Werness⁶ e Chevalier⁷. A teoria da performatividade de Butler⁸ e teoria psicanalítica de Lacan⁹ serão igualmente importantes para as resoluções finais deste estudo.

⁴ LIPOVETSKY, Gilles. O Império do do Efêmero: A Moda e sua Destino nas Sociedades Modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

⁵ VICENTE-RICARD, Françoise. As Espirais da Moda. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1989.

⁶ WERNESS, Home B. The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art. Novembro de 2003. Disponível em: <<https://bit.ly/2N0QxIO>> Acessado em: 14 de agosto de 2019.

⁷ CHEVALIER, Jean. Dicionario de Los Símbolos. Barcelona: Editorial Herder, 1986.

⁸ BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

⁹ SAFATLE, Vladimir. Introdução à Jacques Lacan. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2018.

DESEJO, DOS PERPÉTUOS

A HQ intitulada *Sandman* foi lançada em 75 fascículos, de janeiro de 1989 a março de 1996, pela editora Vertigo, escrita pelo britânico Neil Gaiman. Com o passar dos anos novas edições foram lançadas. Em seu livro *The Sandman Companion*, Hy Bender resume o enredo, a história e o propósito da série *Sandman* da seguinte forma:

Sandman é sobre uma entidade que é a personificação dos sonhos e que governa o lugar onde passamos um terço de nossas vidas. A série conta como essa entidade divina vem a questionar suas ações passadas e as consequências desse questionamento; e os memoráveis personagens que encontra em seu caminho. Sandman é também sobre pairar na superfície das coisas e o reconhecimento da importância dos sonhos, mitos e da transcendência nas nossas vidas. E Sandman é sobre histórias - de onde elas vêm e como elas nos moldam.¹⁰

A graphic novel *Sandman* tem como personagem principal Sonho (o senhor do Reino do Sonhar) seus irmãos e irmãs (Os Perpétuos), suas vidas e suas intervenções na sociedade mundana e com seres de outros mundos. Os Perpétuos, também chamados de Os Sem-Fim em algumas edições brasileiras, são sete entes conceituais e irmãos: Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio (no original em inglês: Destiny, Death, Dream, Destruction, Desire, Despair e Delirium). Algumas edições brasileiras chegaram a chamar Sonho de "Devaneio" e Morte de "Desencarnação", para manter a premissa original de Gaiman em manter todos os nomes com a inicial "D". No arco *A Casa de Bonecas*, o segundo arco da série de *Sandman*, Lorde Morpheus explica o conceito dos Perpétuos:

Nós dos Perpétuos somos servidores dos vivos - nós não somos seus mestres. Nós existimos porque eles sabem, do fundo de seus corações, que nós existimos. Quando a última coisa viva no universo descansar, então, enfim saberemos que nosso trabalho estará feito. E nós não os manipulamos. Nós somos seus brinquedos.¹¹

¹⁰ BENDER, Hy. *Sandman companion: a dreamer's guide to the award winning comic series*. Nova York: Vertigo Comics, 1999, p. 2.

¹¹ BENDER, Hy. *Sandman companion: a dreamer's guide to the award winning comic series*. Nova York: Vertigo Comics, 1999.

Desejo é homem e mulher, e pode ser vista das duas formas ao mesmo tempo. É improvável que qualquer quadro ou fotografia consiga capturar sua verdade imagem. Seus olhos tem o brilho do vinho e sua pele é pálida. Desejo é descrita na edição 21 de Sandman¹² como sendo tudo que alguém sempre quis. Seríamos, portanto, nós mesmos os manipuladores do nosso próprio desejo e não Desejo seria o nosso manipulador. Ou será que as duas afirmações estariam corretas, ao pensarmos na fluidez do desejo e da sua volubilidade e volatilidade, na forma como muda e percebe as coisas na direção de consumi-las? Percebe-se que o próximo irmão depois da paridade Desejo/Desespero é Destruição. Isso indica que, após o homem ter desejado e entrado em desespero por causa dessa vontade, ele a tudo consumiu, desfazendo o mundo num nada, destruindo-o, sobrando apenas para ele o delírio, que anteriormente chamava-se Deleite.

É interessante também a dicotomia estabelecida entre Desejo e Desespero, duas irmãs que nasceram juntas. Ou seja, para Gaiman, Desespero tem a mesma origem no Desejo. Isso porque uma depende da outra. O desejo gera o desespero, mas é também o desespero que desperta o desejo. Ao passo que todos os Perpétuos possuem um reino, e o Sonhar é o lugar de poder de Sonho, o Limiar é o reino de Desejo. O Limiar é um grande castelo formado com o próprio corpo de Desejo. Isso porque nosso desejo mora em nossos corpos, mais especificamente no nosso coração, que é o âmago do Limiar. O nome Limiar para o reino de Desejo não é por acaso. Limiar muitas vezes pode significar fronteira e é da fronteira que surge a alteridade. Só podemos desejar o que não temos e, portanto, desejamos aquilo que ainda não é nosso. O Limiar guarda a fronteira entre o “eu” e o “outro” cuja ligação se faz através do desejo, seja ele da natureza que for.

CONTEXTOS HISTÓRICOS PARA A CRIAÇÃO DE DESEJO

Vindo de uma década onde a corrida espacial finalmente havia se encerrada, o clima de calma entre a Estados Unidos e a União Soviética pairava temporariamente e a economia mundial estava em colapso devido a

¹² GAIMAN, Neil. The Sandman v. 10 - The Doll's House part.1. Estados Unidos da América: DC Comics, 1989.

crise mundial do petróleo, os anos 80 começaram com a eleição de Ronald Reagan nos EUA e Margaret Thatcher no Reino Unido, coincidindo com um crescimento da economia. A epidemia de AIDS chamou a atenção de todos e a necessidade por individualidade era mundial fazendo assim movimentos ideológicos como o punk terem crescimento. Além do punk a cultura gótica também influenciou muito o meio musical e da moda. Em contraponto a essa vontade por ser único, houve um crescente no número de ONGs em âmbito mundial.

Mesmo com o pensamento cético, e pessimismo geral, inovações como a criação do Windows e a popularização dos computadores, fizeram com que as pessoas idealizassem futuros bons e próximos. No livro *As Espirais da Moda* de 1989, Françoise Vincent-Ricard descreve que no vestir a década foi o retorno da elegância e sobriedade, apesar disso, não significou o retorno dos valores tradicionais, significou o prazer de usar roupas de autenticidade e conforto. A moda minimalista começa, algo que deu início a atual moda agênero. Vicent-Ricard descreve que a década de 80 trouxe uma moda fragmentada onde os gêneros se estilhaçaram.

Na moda masculina, víamos o nascer do “novo homem”. Jean-Paul Gaultier, na França, trazia para as passarelas a harmonia masculino/feminino. Em seu primeiro desfile de moda masculina, intitulado *O Homem-Objeto* ele denunciava os tabus masculinos fazendo os modelos usarem smokings com o dorso completamente nu. Já na Inglaterra, Vivienne Westwood trazia a androginia e o anti-gentleman como foco de suas coleções. Para o jovem da época, o *yuppie* (termo criado pela publicidade da época para designar essa nova geração), as ombreiras vieram como símbolo de status e poder.

Tendo grande influência de John T. Molloy, que no *bestseller The Woman's Dress for Success* de 1977 descreveu como o vestuário feminino deveria ser no local de trabalho mulheres começaram a adotar as características masculinas, descritas no livro anterior do mesmo autor, o *Dress for Success*. No livro, Molloy cita que as roupas devem te conduzir para a sociedade e o sucesso e não o contrário.

Nos anos 1980, graças a influência de uma nova forma de as mulheres se portarem na sociedade, muitas delas usaram ombreiras e roupas com caimento reto de alfaiataria. Faziam isso não somente pelo sinônimo de poder mas também para esconder a silhueta, fazendo o corpo feminino se mesclar, e não mais contrastar, no ambiente de trabalho como acontecia anteriormente.

ANALISANDO O DESEJO DE DESEJO

Neil Gaiman não encara Desejo com um vilão ou vilã da história de Sandman. “Se eu fosse escrever a mesma história da perspectiva de *Desire Comics*, os leitores poderiam reparar na forma pela qual Desejo percebe Sandman como um carinha insuportável e irritante; assim Sonho poderia começar a parecer como malvado”¹³. Gaiman diz que se baseou em um figura fofinha, que não parecia nem homem nem mulher para criar Desejo: a cantora do Eurythmics, Annie Lennox. Ele também se inspirou nas pinturas do artista Patrick Nagel. “Eu tive de desenvolver Desejo como tanto masculino como feminina, porque Desejo representa... bem, tudo que qualquer um possa desejar”¹⁴. Esse tipo de entendimento para Desejo reverbera no mito do andrógino, contado por Aristófanes, em *O Banquete*, de Platão, como podemos ver a seguir:

No início do mundo, havia seres humanos que tinham formas arredondadas, quatro mãos, quatro pernas, duas faces opostas em apenas uma cabeça. Mas quanto ao sexo existiam três tipos de seres: alguns tinham dois sexos masculinos; outros, dois sexos femininos; outros ainda, tinham o sexo masculino e o feminino, portanto eram andróginos. Por causa de sua forma física e coragem, os seres humanos resolveram escalar os céus e atacar os deuses. Como forma de domesticá-los, os deuses cortaram-nos em duas partes, deixando-os mais fracos e mais úteis. Quando Zeus operou o corte sobre eles, as duas metades passaram a se procurar.¹⁵

Essa lenda não apenas explica a androginia, mas como também a heterossexualidade, a homossexualidade e a bissexualidade. Mais do que isso,

¹³ BENDER, Hy. Sandman companion: a dreamer's guide to the award winning comic series. Nova York: Vertigo Comics, 1999.

¹⁴ BENDER, Hy. Sandman companion: a dreamer's guide to the award winning comic series. Nova York: Vertigo Comics, 1999.

¹⁵ JORGE, Marco Antonio Coutinho. TRAVASSOS, Natália Pereira. Transsexualidade: o corpo entre o sujeito e a ciência. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

explica também a origem da palavra sexo, que vem de secção, seccionar. Este mito apresenta todos os arranjos possíveis para todas as formas de sexualidade. Em sua obra, Sigmund Freud também faz referências a esse mito em ordem de entender a sexualidade em dois pólos:

o da identificação e do desejo, que, contrariamente do que se pensa a maioria das pessoas, não se confundem e nem se complementam; não há nenhuma vinculação natural entre masculinidade/feminilidade e heterossexualidade/homossexualidade. [...] O elemento primordial que Freud destaca aqui é que o senso comum não consegue distinguir entre escolha de objeto e de identidade sexual.¹⁶

O discípulo de Freud, Jacques Lacan foi mais à fundo nessa investigação. Através dos pensamentos do psicanalista, desenvolvemos cinco elementos que caracterizam o desejo. Inspirados nos nomes dos Perpétuos que começam com D, fizemos “os cinco l’s do desejo”:

- **Identificação:** a imagem mostra como “o desejo do homem é o desejo do outro”, que por sua vez é a perspectiva de apreensão dos objetos, daí a importância da representação;
- **Inadequação:** o desejo humano não deseja objetos, deseja desejos; O desejo não é o complemento, mas a falta, o vir-a-ser, a natureza em expansão;
- **Idealização:** a imagem e a linguagem (corporal ou não), antes de significar algo, significa PARA alguém. Existe um endereçamento de nossos desejos e, portanto, um objeto ideal;
- **Inserção:** o desejo depende de uma inserção nas expectativas socioculturais e suas identidades através do sujeito;
- **Incerteza:** “A sexualidade é este lugar onde não sabemos como nos situar a respeito do que é verdadeiro”, segundo Lacan¹⁷

Todos esses pressupostos vão ao encontro das teorias da filósofa Judith Butler¹⁸ sobre o que é sexo e gênero. Para Butler, o gênero é uma construção sociocultural, enquanto o sexo é uma função biológica do corpo. Ao

¹⁶ JORGE, Marco Antonio Coutinho. TRAVASSOS, Natália Pereira. Transsexualidade: o corpo entre o sujeito e a ciência. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

¹⁷ SAFATLE, Vladimir. Introdução à Jacques Lacan. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2018.

¹⁸ BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

mesmo tempo, o gênero é performado através e principalmente, da maneira como nos apresentamos e como nos movemos e soamos. Ao repetirmos estas apresentações e ações, estamos solidificando uma identidade de gênero a partir do leque de identidades disponíveis culturalmente. É o desejo, portanto que nos leva a performar gênero, claro, não apenas o desejo sexual, mas o desejo de ser alguém e de possuir coisas.

SANDMAN: CASA DE BONECAS

Desejo (figura 1) usa um terno largo, característica dos ternos masculinos dos anos 80. Nessa época os ternos estavam sendo adaptados para trazerem mais movimento ao dia-a-dia. O caimento do terno é largo para também esconder a silhueta, que pode ser classificada tanto como feminina ou masculina dependendo das curvas. As ombreiras, que existem dentro do terno, eram uma característica marcante, tanto no guarda-roupa feminino, como no masculino, fazendo literalmente a pessoa parecer maior, algo que traduzia bem a selva (de pedra) onde o animal se posiciona em duas patas para parecer superior, em tamanho, ao oponente o fazendo sentir inferior e fugir.

Na sétima e última parte desse arco, Desejo já aparece com uma roupa colante, mostrando a silhueta. A fantasia de gato preto nos remete a sedução. No "Dicionário de Símbolos", Jean Chevalier nos diz que além da sedução que a imagem do gato nos passa, também há a sensação de que existe a possibilidade da figura ser benéfica e/ou maléfica, e a cor preta nos remete ao luto e a indiferença.





Figura 1: A primeira aparição de Desejo foi no arco *Casa de Bonecas*. Fonte: Sandman (1989)

SANDMAN: NOITES SEM FIM

A história de Desejo em "Noites em Sem Fim"¹⁹, ele/a aparece com calças, uma longa bata, um manto e braceletes dourados.



Figura 3: Desejo pelo traço do italiano Milo Manara. Fonte: Sandman Noites Sem Fim (2003)

A cor vermelha é predominante na colorização que o ilustrador usa. O vermelho sempre remete à força e à beleza. De acordo com Chevalier a cor vermelha é uma cor que traz sempre dualidade. Ela representa o feminino e noturno e quando levada para a luz o símbolo "inverte" sua polaridade, se tornando um símbolo masculino e solar.

A história parece transcorrer num período medieval, as roupas de Desejo remetem tanto às usadas por homens e mulheres. As roupas seguem essa dualidade pois a bata é longa lembrando um vestido e está sobre calças. A cintura é bem marcada com um cinto dourado fazendo assim a silhueta

¹⁹ GAIMAN, Neil. Sandman: Noites Sem Fim. São Paulo: Editora Conrad, 2004.

marcada lembra uma ampulheta, que remete ao topo curvilínea da mulher. Os lábios novamente aparecem como destaque no rosto andrógino, eles são grossos e rosados.

SANDMAN: PRELÚDIO

Em "Prelúdio"²⁰, a figura de Desejo só aparece na sexta edição do arco.

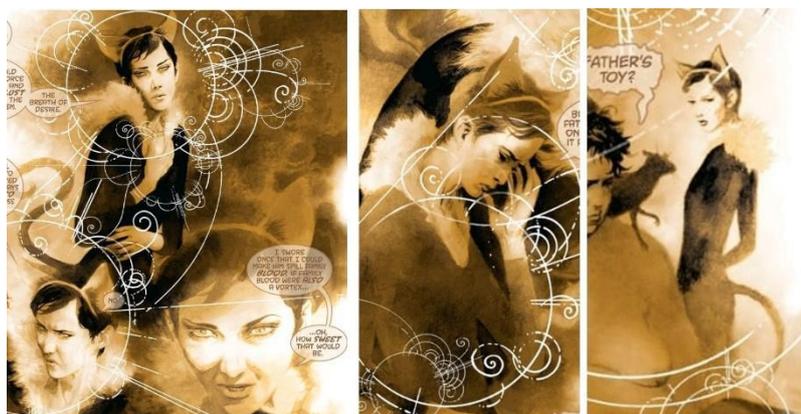


Figura 4: Desejo emulando um gato, desenho por J. H. Williams III. Fonte: Sandman Overture (2015).

Desejo volta a usar a fantasia de gato, como em *A Casa de Bonecas*, lembrando novamente a ambiguidade. Em algumas culturas os gatos eram simbolicamente ligados às mulheres. No Egito antigo o gato era associada à figura da deusa Bastet, já na idade média os gatos eram vistos como familiares demoníacos de bruxas. Até hoje ainda vemos algumas associações, como a palavra "gato/a" transformada em adjetivo qualitativo.

A fantasia é justa destacando o corpo da personagem. Uma silhueta sem muitas curvas e mais esguia. O decote é fundo fazem assim chamar mais atenção ao colo que não tem muito volume. O cabelo é curto, uma característica da personagem que sempre remete a androginia. A cor da fantasia é preta e a representação do gato preto por anos na cultura ocidental remeteu a azar e a maldade.

²⁰ GAIMAN, Neil. *The Sandman: Overture - Deluxe Edition*. Estados Unidos da América: Editora Vertigo, 2015.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A performance de gênero de Desejo nas páginas de Sandman não possui gênero ou possui todos os gêneros. Em primeiro lugar, Desejo é a perspectiva de apreensão do objeto desejado, portanto, ELE É o objeto desejado. Isso quer dizer que ele assume a forma do desejo, como Neil Gaiman definiu. O ato de Desejo desejar desejos entra em consonância com o seu reino ser ele/ela mesmo(a), ela morar dentro dele. O Desejo vive sob nossa pele. Desejo sempre está manipulando os outros e assim como ele é o objeto desejado ele também pensa em seu “público-alvo”, àqueles que deve agradar para poder ser desejado.

Sobre a dimensão da inserção, temos as perspectivas de Butler nos explicando que o gênero é construído socioculturalmente, portanto o desejo vai ser endereçado através das expectativas e possibilidades oferecidas através da sociedade e da cultura para que desejemos peças que preencherão as lacunas deixadas pelo ato de desejar. Por fim, temos a incerteza, dúvida essa encarnada na androginia de Desejo, que bem pode ser homem, como pode ser mulher, como pode ser nenhum dos dois ou ambos ao mesmo tempo, de acordo com a lenda de Aristófanes.

Por isso a forma como Desejo se apresenta nas histórias de Sandman vai ao encontro às teorias da performatividade de gênero de Judith Butler. Isso porque mesmo para confundir o leitor com suas marcas masculinas e femininas, Desejo precisa apresentá-las, seja na forma da moda da época dos anos 1980, seja nos panos esvoaçantes da Antiguidade ou ainda apelando para a sexualidade acentuada porém agênero das associações feitas com os gatos. Em nenhum momento da série o desejo de Desejo está sendo agenciado para que identifiquemos ele/ela com algum gênero seja no nível da identificação, da sexualidade ou ainda no sexo biológico. Portanto, da mesma forma como funciona o desejo humano, Desejo dos Perpétuos faz aparecer através do visual, das aparências, de sua performatividade, conforme expõe Butler para provocar um efeito naqueles com quem quer comunicar. Por essa razão Gaiman afirmou quando criou a personagem que ela é todo efeito: se apresenta como o ser desejado por quem a/o observa.

REFERÊNCIAS

- BENDER, Hy. **Sandman companion: a dreamer's guide to the award winning comic series**. Nova York: Vertigo Comics, 1999.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.
- CHEVALIER, Jean. **Diccionario de Los Símbolos**. Barcelona: Editorial Herder, 1986.
- COUTINHO, Joana. "As ONGs: Origens e (des)Caminhos". **Recherches Internationales** v.73. Mar.2004. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/neils/downloads/v13_14_joana.pdf> Acessado em: 8. agosto de 2019.
- GAIMAN, Neil. **The Sandman v. 10 - The Doll's House part.1**. Estados Unidos da América: DC Comics, 1989.
- GAIMAN, Neil.. **The Sandman v. 16 - The Doll's House part. 7**. Estados Unidos da América: DC Comics, 1990.
- GAIMAN, Neil. **The Sandman: Overture - Deluxe Edition**. Estados Unidos da América: Editora Vertigo, 2015.
- GAIMAN, Neil. **Sandman: Noites Sem Fim**. São Paulo: Editora Conrad, 2004.
- JORGE, Marco Antonio Coutinho. TRAVASSOS, Natália Pereira. **Transsexualidade: o corpo entre o sujeito e a ciência**. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.
- LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do do Efêmero: A Moda e sua Destino nas Sociedades Modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- MACKENZIE, Mairi. **Ismos: Para Entender a Moda**. Porto Alegre: Editora Globo, 2019.
- SAFATLE, Vladimir. **Introdução à Jacques Lacan**. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2018.
- VICENTE-RICARD, Françoise. **As Espirais da Moda**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1989.
- WERNESS, Home B. **The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art**. Novembro de 2003. Disponível em: <<https://bit.ly/2N0QxIO>> Acessado em: 14 de agosto de 2019.