



PSICANÁLISE E ESTÉTICAS CONTEMPORÂNEAS: UMA ANÁLISE DO COSPLAY

Annelise Nani da Fonseca¹, Jaqueline Feltrin Inada²

RESUMO:Esta pesquisa pretende investigar caminhos, por meio da psicanálise, para o entendimento das possíveis motivações que deflagram novas estéticas contemporâneas. Para tal fim, busca-se relacionar alguns mecanismos de defesa, bem como conceitos da psicanálise, para alicerçar a análise a respeito do Cosplay.

PALAVRAS-CHAVE:Psicanálise, Cosplay, Mecanismos de Defesa, Processo Criativo.

1 INTRODUÇÃO

O ato de tirar das páginas dos quadrinhos e/ou das telas da TV e confeccionar peças dos animês na moda significa uma oportunidade de mercado, nada mais que um nicho a ser explorado, enquanto que, para a psicologia, é um fato a ser observado. Interpretando, psicanaliticamente, este comportamento de consumo, deparamo-nos com o que realmente impulsiona a escolha da peça: a angústia. Essa afirmação, dentro de uma confecção, não cabe, mas, para a psicanálise, é um forte indício a ser analisado. A compreensão que a psicanálise possibilita, ou seja, o entendimento das demandas psíquicas que deflagram novas estéticas contemporâneas, permite compreender porque um estilo novo é adotado em moda e como as pessoas se expressam através do vestuário. Diante do exposto, o que move a análise consiste na seguinte indagação: "Porque as pessoas sentem a necessidade de trazer para sua vida o enredo dos quadrinhos?".

2 MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia empregada para tal fim é a psicanálise, relacionando os conceitos psicanalíticos e os mecanismos de defesa com a estética com o comportamento expressado pelos *cosplayers* - pessoas que se vestem como personagens de desenhos animados japoneses. Os mecanismos mais abordados são: regressão e identificação.

Tomando como formação cultural a estética e o comportamento expressado pelos *cosplayers* – pessoas que se vestem como personagens de desenhos animados japoneses -, emprega-se, para acessar o conteúdo que subjaz tal formação, a interpretação, enquanto método apregoado na psicanálise de Freud, utilizando, para tanto, os mecanismos de defesa denominados como regressão e identificação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Assistir, passivamente, a história não é mais suficiente. Há necessidade de habitar a veste do personagem favorito e não mais, simplesmente, trocar de roupa, mas executar a performance, tal qual como acontece na história. Além disso, é necessário para esses indivíduos organizar eventos, encontrar-se com os outros personagens e, literalmente, viver a história, conforme pode ser observado na imagem a seguir:

¹Doutora em Arte/educação pela USP, bolsista da CAPES. Professora da Unicesumar do curso de Moda e Design de Interiores e acadêmica do Curso de Psicologia do Centro Universitário Cesumar – UniCesumar, Maringá – Paraná. anne_nani@hotmail.com

² Orientadora, doutoranda em Psicologia Clínica pela PUC/SP, bolsista da CAPES. Docente do Curso de Psicologia do Centro Universitário Cesumar – UniCesumar, Maringá – Paraná. Jaqueline.inada@unicesumar.edu.br

**Figura 1 – Cosplayers**

Fonte: <http://harlys0ul.deviantart.com/art/Cosplayers-at-Cosplay-Day-2012-328917843>

Esse fato, na teoria freudiana, pode começar a ser compreendido por meio da dificuldade que se pode inferir que os *cosplayers* sentem de entrar em contato com a realidade, visto que precisam encarnar a história. Isso pode ser observado na explicação do estilo proposta por Sims (2014) quando relaciona à etimológico vocábulo *cosplay*, originado do inglês na junção de *costume* e *play*, ou seja, brincar com o vestuário, uma forma amadora de atuar, por meio da seleção e confecção do figurino do personagem idolatrado. Para o autor, esse figurino pode ser oriundo das revistas, dos videogames, da televisão, de filmes, das séries, e mais recentemente dos animês, sendo que este comportamento surge no final da década de 1980 e se difunde nos anos 90 com a popularidade da internet.

Pelo ângulo da arte, isso pode ser visto como corriqueiro, porque, de certa forma, uma das "finalidades" da arte é instigar o escapismo mesmo. Vale ressaltar que se toma o devido cuidado de não nivelar a arte ao mesmo patamar do entretenimento, pois o entretenimento exige um espectador passivo, por isso aliena e acultura, enquanto que, a arte impõem um processo de co-criação reflexiva. Mesmo em um processo reflexivo de co-criação, que pode ocorrer de forma conscientizada ou não, projetamo-nos nos artefatos artísticos e experienciamos uma outra realidade na obra, mas, por ser reflexivo, voltamos para nossa realidade e, justamente devido a isso, o contato com a arte é enriquecedor, já que contribui com outras perspectivas da realidade proposta pelo artista e estimula o julgamento, a significação do que foi apreendido, ou seja, uma autoria compartilhada.

Explica-se a diferença da arte e do entretenimento para contextualizar que o processo de criação artística não ocorre no *cosplay*, porque não passa pelo processo de autoria, de elaboração de uma ideia expressa esteticamente, pois os *cosplayers* não constroem uma personagem como no teatro, não escrevem uma narrativa como na literatura, não elaboram um figurino como na moda. Eles realizam, no máximo, uma adaptação da criação do autor do animê para a vida real, o que não impede que seja criativo, mas também não configura uma criação artística, uma vez que não contempla a autoria.

O termo animê merece ser destacado, pois ele deriva da animação dos desenhos que, sem este recurso, eram estáticos, ou seja, é isso que atribui movimentos "vida" aos personagens. Essa ideia leva-nos a inferir que isso ocorre na vida das pessoas comuns que precisam preenchê-la com os *cosplays*. Na psicanálise, isso é eficaz para evitar entrar em contato com a angústia, e também auxilia a evitar entrar em contato com o desafio de construir a própria personalidade, visto que o recurso empregado consiste em adotar a personalidade de um desenho animado.

O conceito freudiano que melhor explica este comportamento é o da identificação. A identificação, conforme Laplanche (1998), é o processo psicológico: "pelo qual um sujeito assimila um aspecto, uma propriedade, um atributo do outro e se transforma, total ou parcialmente, segundo o modelo desse outro. A personalidade constitui-se e diferencia-se por uma série de identificações" (p.226).

O processo descrito pelo autor consiste na necessidade de construir uma identidade de forma tão grande que não basta assimilar, psiquicamente, uma característica do outro para se transformar, é preciso "vestir", ou seja, é preciso que o processo aconteça na realidade propriamente dita. Pode-se depreender, nesse sentido, que existe uma profunda dificuldade de simbolizar, o que também decorre em virtude da idade, em que as pessoas começam a se vestir como o personagem, ser o momento da adolescência, momento no qual a busca em torno da construção da identidade se torna mais evidente (ABERASTURY; KNOBEL, 1981).



Ao vestir o figurino do personagem, o sujeito comum não troca somente sua roupa; troca, junto com ela, sua autoestima, seu *status*, sua realidade tediosa, pois o personagem entra com a beleza, os super-poderes e os recursos que o sujeito sozinho não encontra para viver. Além da dificuldade de lidar com a realidade, a teoria psicanalítica contribui para compreender o fenômeno por meio dos mecanismos de defesa, o que no caso dos *cosplayers*, localiza-se na regressão. A regressão, conforme definição de Laplanche (1998), consiste no: "retorno do sujeito a etapas ultrapassadas do desenvolvimento (...) designa a passagem a modos de expressão e de comportamento de nível inferior do ponto de vista da complexidade, da estruturação e da diferenciação" (p.440). Neste sentido, a escolha do objeto do desenho animado revela um retorno a um estágio da vida dos sujeitos menos angustiante, ou seja, a infância. Mesmo cientes de que existem desenhos destinados para adultos, o seu consumo nada mais é do que um reflexo da angústia do homem contemporâneo, e o mercado vem justamente para atender às demandas dos sujeitos.

A dificuldade de simbolizar também cabe aqui. Na regressão desses jovens, é preciso, de fato, retornar a etapas anteriores do desenvolvimento. Isso também nos faz pensar na angústia. Sem querer "patologizá-los", é importante compreender que essa foi a via encontrada para lidar com a angústia, na tentativa, justamente, de não sucumbir ao adoecimento.

Nesse contexto, é importante salientar que analisar comportamentos, que deflagram novas estéticas contemporâneas, não configura um preconceito com o novo e não consistem objetivo do ensaio, demonstra, apenas, uma das variadas formas de expressar a fragilidade humana. Discutir teoricamente sobre esse fenômeno, tanto na psicanálise quanto na moda, evita equívocos hodiernos a respeito do processo criativo, visto que esse estilo é uma transposição da criação dos autores dos desenhos para a vida dos *cosplayers*, o que abre caminho para investigações a respeito de atividades artísticas que realmente envolvam a criação. Isso, para a psicanálise, além de ser um ensaio teórico para refletir psicanaliticamente sobre temas cotidianos, aponta possíveis abordagens terapêuticas para a angústia contemporânea. Diante disso, surge a hipótese: até que ponto a configuração visual de alguém, ou a falta de uma configuração visual autônoma pode ser um caminho, que quando conduzido com o devido aporte psicológico, poderia instigar não somente estéticas mais autônomas, mas, principalmente, personalidades mais integradas?

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A.; KNOBEL, M. **Adolescência normal**. Artes Médicas, Porto Alegre: 1981.

LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, Jean-Bertrand. **Vocabulário da psicanálise**. Martins Fontes, São Paulo:1998.

SIMS, Josh. **100 Ideeche Hanno Rivoluzionato lo Street Style**. Logos Edizioni: 2014.