

# Rock com sabor de Mupy: o gosto da música na cena cosplay

**Mônica Rebecca Ferrari Nunes**

PPGCOM ESPM

monicarfnunes@espm.br

**Vera da Cunha Pasqualin**

PPGCOM ESPM

vera.pasqualin@espm.br

## Resumo

Este trabalho integra o projeto de pesquisa Comunicação, Consumo e Memória: Cosplay e Culturas Juvenis (CNPq) em desenvolvimento junto ao PPGCOM- ESPM. Analisa a cena cosplay em eventos da cidade de São Paulo nas dimensões do espaço áudio-tátil proposto por McLuhan e das paisagens sonoras, propostas por Murray Schafer. A pele convoca os sentidos a se misturarem, como avalia Michel Serres, e, na cena, sons de rádios webs, de bandas de anime songs, de espadas medievais, de vocaloides, de trilhas de animês e de HQs misturam-se à pele de jovens por sua vez imiscuídas às materialidades que reinventam narrativas midiáticas mediatizadas também pelo gosto de alimentos locais: sucos mupy, yakisobas, coca-colas e cachorros-quentes.

## Palavras-chave

paisagens sonoras; cena cosplay; culturas juvenis

## A cena cosplay

Este trabalho participa do projeto de pesquisa intitulado Comunicação, consumo e memória: cosplay e culturas juvenis (MCTI/CNPq/MEC/CA-PES n.18/12.) em desenvolvimento junto ao PPGCOM-ESPM, abrigando dez pesquisadores de Centros de Pesquisa diversos. Investigamos a prática cosplay em eventos nas capitais da região Sudeste e há alguns relatos de eventos do nordeste brasileiro que serão também anexados ao resultado final da pesquisa. Originário da contração de costume play, o cosplay, roupas de brincar/fantasiar refere-se aos sujeitos que se vestem e atuam como personagens midiáticos das mais variadas procedências. De origem estadunidense, estas manifestações iniciam-se no final dos anos de 1930, com os concursos de fantasias de personagens da ficção científica. A prática chegou ao Japão por volta dos anos de 1980, quando se deu a expansão dos animês, animações japonesas, e dos mangás, histórias em quadrinhos, para o Ocidente. Vale dizer que em terras orientais, os jovens se vestiam como personagens destas produções.

No Brasil, em meados dos anos de 1990, o cosplay começa a atrair os fãs da cultura pop japonesa que passam a se reunir nas convenções de animês e mangás. Temos nomeado esta prática comunicativa, de significação e de sociabilidade como cena cosplay. O conceito de cena foi gestado pelo músico canadense Will Straw (2004) e parece oportuno para esta pesquisa, pois se refere à esfera circunscrita de sociabilidade, criatividade e conexão que toma forma em torno de certos tipos de objetos culturais no transcurso da vida social destes objetos (Straw apud Janotti, 2012). Pode-se considerar a cena dotada de sentido amplo de teatralidade pública (Blum, 2003), e a trajetórias de circulação de atores sociais e de narrativas, ampliando a tessitura das culturas urbanas. A cidade se transforma em lugar de cena, mediatizada por narrativas de consumo: animês, mangás, tokusatus,<sup>1</sup> filmes, séries estadunidenses,

<sup>1</sup> Tokusatus são produções japonesas de filmes que misturam heróis humanos a monstros.



cartoons, peças publicitárias ou mesmo o próprio cosplay considerado por nós como narrativas metonímicas das ficções que os geraram.

Nestas cenas urbanas, constatamos a importância do espaço sonoro para a construção das subjetividades e das memórias que nos habitam, e, a partir destas articulações, exploramos o gosto da música na cena cosplay materializado nas paisagens sonoras geradas, por seu turno, convivendo com o consumo de alimentos locais.

Compreendemos o glocal na dimensão que nos traz Massimo Canevacchi (1996, p. 24-25) “(..) a atual trama - confusa, multilinear, opaca [é]- feita de acesas globalizações e localizações igualmente acesas”. Como as paisagens da cena cosplay, sonora, tátil, gustativa: narrativas e músicas japonesas, estadunidenses, coreanas mediatizadas pelos alimentos de origem oriental, tal qual o yakisoba, mais presentes nos encontros de São Paulo, e por aqueles regionais, como o é o caso do creme de galinha nos eventos em Teresina, Piauí, que, por sua vez, não contam com os alimentos nipônicos.

Neste trabalho, selecionamos os seguintes eventos para apresentar partes de nossa cartografia: CosRok, Zelda Day 2013 - edição São Paulo, Anime Party 2012, Anime Dreams 2013, todos na capital, e Anime Festival Winter, em Belo Horizonte - pois, a pesquisa também cartografa capitais da região sudeste do Brasil. Haverá rápidas referências ao Anime Power, Teresina, Piauí, graças à pesquisa de Penélope Melo e Lira,<sup>2</sup> uma das integrantes da pesquisa em pauta.

<sup>2</sup> Penélope Maria de Melo e Lira é mestranda do PPGCOM-ESPM e participante do Projeto Comunicação, consumo e memória: cosplay e culturas juvenis, e, nesta etapa da pesquisa, analisou, em campo, o evento Anime Power, Teresina, Piauí, 07 de julho de 2013.



## O som e o leite

Refletir sobre o gosto da música na cena cosplay é atentar à construção do espaço áudio-tátil do qual nos fala Marshall McLuhan, retomado 100 anos depois por Jesús Elizondo Martinez,

o espaço é considerado como “o mundo criado pelo som”, então temos que estar conscientes de que suas características serão totalmente diferentes daquelas do espaço visual. Este espaço não terá limites fixos ou centro, nem um limitado sentido da orientação. Além disso, estará mais eficientemente conectado ao sistema nervoso central que qualquer outro elemento visual: a imagem nunca é tão forte como é a sensação espacial direta. (Curvello; Russi [Org.], 2012, p. 8-9. Tradução livre das autoras).

Espaço que é som e tempo, gerador de paisagens sonoras que ali se configuram. Percebemos não apenas os alimentos consumidos pelos *cosplayers*, mas, igualmente, relevamos a importância do espaço sonoro, áudio-tátil, e suas relações com os sentidos, com o paladar, que podemos depreender das primeiras manifestações de oralidade do lactente, assinaladas na literatura psicanalítica e em pesquisas que envolvem música e inconsciente. Vale lembrar que o universo sonoro-musical precede o nascimento (Groddeck, 1972).

O trabalho de Denis Vasse, *O umbigo e a voz* (1977), demonstra a importância do grito e da primeira respiração para desamarrotar os alvéolos pulmonares, fundamentais para acalmarem o ritmo cardíaco do lactente. O grito, que mobiliza a atividade do sopro respiratório, corresponde à rotura umbilical, à separação entre o corpo materno e o corpo do filho, por sua vez, esta rotura encontra correlato na abertura da boca. O grito, a respiração, o choro infantil marcam o corpo do recém-nascido e o introduzem em um universo de sons.

Para Vasse, o espaço sonoro forma o lugar em que o *infans* irá individualizar-se.



Lugar da comunicação audiofônica que se estabelece entre ele e os pais; corpo a corpo mediado pela voz. Sujeito tomado por um fluxo rítmico, por movimentos periódicos da fala dispersos ao acaso, antes mesmo da linguagem ter sentido. Antes do sentido, o ruído da linguagem, e, depois, seus ritmos, sua música, como nos ensinam Michel Serres (2001) e Gilles Deleuze (1988).

“A voz materna nina e aleita. Sua fala, atividade rítmica e melódica, soa música ao lactente, destinatário de um discurso que só compreende como som analógico, como objeto musical” (Nunes, 1999, p. 18). O gosto da música sabe, então, à memória de cuidados maternos, aos modos ritmados da introdução dos líquidos no pequeno corpo acolhido pela mediação de vozes que o entrega ao mundo extrauterino. Das ancoragens fundadas nos ritmos e curvas melódicas da voz da mãe e no prazer de brincar com a própria voz, proporcionado desde as tímidas vocalizações, advém o interesse de todas as culturas pela música, pelo canto (Rose, 2006). Lâmina sensória, “lençol musical que traz todos os sentidos, universal antes do sentido, a linguagem refinada, diferenciada, escolhe no interior desse geometral aquele ou aqueles que ela emite ou destaca” (Serres, 2001, p. 117).

Assim se passa na cena cosplay. Como texto cultural, esta prática também reverbera o gosto ancestral pela voz como música e pela música como linguagem. Todo evento analisado até o momento tais como os organizados pela Yamato Corporation ou o AnimeCon apresentam em suas programações atrações como os animekês, uma sorte de karaokê, porém de trilhas sonoras de animês, tokusatus, games ou filmes – e também shows de bandas covers que cantam os hits dos desenhos ou exibem produção musical própria. Além, do som das rádios de animês transmitidas via web “rolando” durante a festa.

O *CosRock*, evento independente que será comentado adiante, na edição analisada foi patrocinada pela Rádio 89 FM, conhecida como Rádio Rock e, Zelda Day, totalmente articulado por fãs, é um dia para homenagear



o videogame musical, Zelda. Nesta celebração bastante curiosa, os fãs combinam, pelas redes sociais, seus lugares de encontro. Em São Paulo, participamos em agosto último, do primeiro Zelda Day, no Parque do Ibirapuera, e sob o rumor das árvores, jovens tocavam violão e flauta doce enquanto outros acionavam seus Nintendos DSs, consoles de videogames portáteis, ou brincavam de tiro ao alvo em um cenário improvisado.

Os sons da casa materna em seus espaços iluminados ou secretos justificam, muitas vezes, os interesses dos cosplayers em estarem ali, na cena. Grande parte dos depoimentos refere-se à memória da televisão, às vozes de seus heróis, às músicas temas dos animês vistos na infância. Não à toa. A televisão remete a certos lugares de mediação: a cotidianidade familiar, a temporalidade social e a competência cultural, como explica Martin-Barbero (2008). O autor reforça a importância da família como um espaço de leitura e de decodificação da televisão além de destacar a inscrição das marcas familiares no próprio discurso televisivo, reforçando a simulação do contato e a retórica do direto, particularmente interessantes no que tange ao entendimento da proximidade conquistada por estes desenhos experimentados primeiramente em casa, no espaço do dentro, na presença de irmãos mais velhos, primos que, não raro, estimularam os cosplayers a materializarem a ficção em seus corpos.

Barbero argumenta que a simulação do contato se vale de um intermediário para facilitar o trânsito entre a realidade cotidiana e o espetáculo ficcional. Podemos nos remeter aos apresentadores de programas infantis que organizam a exibição dos desenhos ou, na ausência deles, à voz em off, dublada, que apresenta o título, a produção ou a “versão brasileira”, do mesmo modo a retórica do direto passa a ser compreendida como um dispositivo que garante a proximidade do ver e do escutar, a sensação de imediatez. Por outro lado, a temporalidade social aponta a conjunção do tempo valorizado pelo capital, tempo medido da produção excessiva dos lançamentos de animês e games, ao tempo da cotidianidade, repetitivo que “acaba para recomeçar”, ou, como assevera o pensador espanhol, “o

tempo do seriado fala a língua do sistema produtivo – da estandartização – mas por trás dele também se podem ouvir outras linguagens: a do conto popular, a canção com refrão, a narrativa aventuresca.” (op. cit, 2008, p. 298). Estes elementos condensados na estética da repetição talvez nos projetem igualmente aos contatos repetitivos e ritmados pelos jogos vocais que acompanham os cuidados alimentares na primeira infância. O tempo do ver e do escutar os animês, no espaço áudio-tátil da casa, faz-se na duração deste tempo musical primordial em que os sons têm gosto.

Kimi<sup>3</sup>, entrevistada no Anime Party 2012, é animekeira, diz cantar por prazer, para se divertir. Ao perguntarmos por que cantava aquele tipo de música, respondeu: “sei lá, eu comecei a ter contato com estas músicas, eu era muito pequena (...).” Da mesma maneira, Fernando<sup>4</sup> se empolga na plateia ao repetir, junto com a banda, o refrão de Dragon Ball e depois nos fala que ouvir aquilo é escutar os sons de sua infância. Assistir à rede Manchete, aos Cavaleiros do Zodíaco é quase sempre mencionado como o modo de iniciação destes jovens à cultura pop japonesa. Da paixão pelos animês e mangás à prática de fazer cosplay corresponde, para alguns, à passagem da infância à adolescência, conforme nos conta Camila Marotta durante o evento que ela mesmo organiza, o CosRock Fest.

Camila tem 27 anos, nasceu e mora em São Paulo. Formada em Comunicação Social, Rádio e TV, pela Universidade São Judas (2005-2008), trabalha como operadora de telemarketing para a Vivo e organiza o CosRock Fest desde 2010 como uma ação paralela, pois não consegue sobreviver economicamente apenas com os rendimentos dos encontros. Começou a se encantar pela cultura japonesa quando assistia aos Cavaleiros do Zodíaco e outros animês pela TV Manchete. Descobriu-se otaku, fã da cultura japonesa, na infância. Não saía da frente da tevê, mesmo com

<sup>3</sup> Kimi foi entrevistada em abril de 2012, durante o Anime Party 2012. Faculdades Cantareira. São Paulo, SP.

<sup>4</sup> Fernando foi entrevistado em abril de 2012 durante o Anime Party 2012. Faculdades Cantareira. São Paulo, SP.



imagens em preto e branco e com as reclamações de sua bisavó. Durante a adolescência, afastou-se deste universo, até que chegou a internet de banda larga e voltou a mergulhar naquela cultura, agora com o objetivo de divulgá-la.

Camila nos recebe em uma sala cheirando a mofo, no segundo piso de um prédio pequeno, que naquele domingo à tarde sediava a terceira edição do CosRock. O local serve à Associação Beneficente dos Provincianos de Osaka Naniwa-kai, na Vila Mariana, região sul da cidade de São Paulo. Quadros de senhores japoneses nas paredes, uma grande mesa em torno da qual nos acomodamos, sofás repletos de coisas umas sobre as outras. Fechamos a porta para nos isolarmos do som que vinha do palco – “ter um palco é uma das condições para promover um evento, além da data não coincidir com aqueles de maior estrutura,” revela a jovem.

Ela fez cosplay pela primeira vez aos 21 anos, quando soube de uma convenção organizada pela Yamato por meio do Orkut. Na ocasião, confeccionou sua roupa com ajuda de uma amiga, mas não ficou muito bem caracterizada, nos diz. Durante a realização desta pesquisa, percebemos como é comum o fato dos organizadores dos eventos terem sido cosplayers, colecionadores de mangás, de fitas de animês ou algo semelhante.<sup>5</sup> Não foi diferente com Camila, que de cosplayer passou a cobrir as festas como fotógrafa e depois se aventurou como organizadora. Para a realização do CosRock Fest conta com a ajuda de seu próprio investimento econômico para alugar o espaço e providenciar tudo o que é necessário, mesmo para um evento de pequeno porte como aquele.

<sup>5</sup> Cesar Ikko, sócio-fundador do Anime Com, empresa responsável pela organização de eventos em São Paulo e Belo Horizonte, também fez esta trajetória: fã, cosplayer, organizador de eventos. Foi entrevistado em 17 de agosto de 2013 durante Anime Festival Winter, UNIBH, Belo Horizonte, MG. No Piauí, segundo a pesquisa de Penélope Melo e Lira, este percurso também se repete, a exemplo de Adriano Hally, organizador do Anime Power, Teresina, Piauí, entrevistado em 07 de julho de 2013 durante o Anime Power, no Centro de Artesanato de Teresina, Pi.



Trata-se de um encontro relacionado ao cosplay e marcado pela pulsação do rock. Esta junção – cosplay e rock – é explicada por Camila que identifica o gosto musical do cosplayer ao dizer que “o público cosplay tem muito a ver com o rock. Você não vai achar um cosplayer que goste de funk, sertanejo, forró, essas coisas. Os cosplayers geralmente são roqueiros, curtem um som mais pesado.”<sup>6</sup>

As ligações entre a cena cosplay e o rock também podem ser percebidas nas trilhas sonoras dos animês. A partir da década de 1980, o mercado de animê songs expandiu e à medida que novos títulos de animês e games foram surgindo, o termo se consolidou e se mesclou com o J pop, o pop japonês – e graças aos ritmos mais próximos do rock atraiu o público adolescente, e não só o infantil que originalmente consumia o gênero. “Não existe um ritmo ou batida específicos, já que animê song indica a finalidade da música, mas as do sub-gênero *hero song*, com músicas de ritmo vibrante, tão comuns em desenhos de ação e seriados de *tokusatsu*, são mais fáceis de serem reconhecidas”, explica Alexandre Nagado (2005, p. 54).

A organizadora do CosRock Fest nos contou que planejava incluir na programação, a participação de bandas cover de rock, como *Iron Maiden Cover*, além de bandas de animê songs, J-Rock, rock japonês e K-Rock, rock coreano, que agrada bastante o público *otaku*, porém, o evento viabilizou-se com o patrocínio da Rádio 89-FM, que exigiu, como contrapartida, que fossem apresentadas apenas bandas de rock parceiras da rádio, o que a obrigou a retirar da programação as bandas que tocariam as trilhas sonoras dos desenhos animados japoneses. De qualquer forma, mesmo com a alteração de repertório, o estilo musical agradou aos frequentadores, uma vez que as bandas selecionadas também demons-

---

<sup>6</sup> Camila Marotta concedeu este depoimento em 09 de junho de 2013, na Associação Beneficente dos Provincianos de Osaka Naniwa-kai, onde ocorreu o CosRock Fest. Rua Domingos de Moraes, 2013. Vila Mariana, São Paulo, SP.



traram aderência ao gosto musical deste público, entretanto, bastante diferente do estereótipo normalmente atribuído aos roqueiros.

Aqui você vê um evento que é família. Vem pai, vem criança... Todo mundo está se divertindo, ninguém precisa beber, ninguém precisa usar drogas, não precisa bater em ninguém. É tranquilo. A gente não precisa nem de segurança porque o pessoal é tranquilo. (...) Se eu fizesse um show só de rock, tenho certeza que ia vir um pessoalzinho que ia querer arrumar confusão, ia querer beber cerveja e ia começar a causar. Mas em evento de animê você não vê isso. Você vê família tomando Mupy, pai com filho de cosplay e isso é legal.

Durante a cena cosplay, é comum perceber a ausência de bebida alcoólica e em seu lugar, vemos os jovens, inclusive os maiores de idade, apreciando Mupy, suco de leite de soja, ou outros sucos e refrigerantes, ao menos entre as cenas paulistas cartografadas até agora, mesmo nos lugares em que não há controle sobre a venda ou o porte de álcool, como no CosRock ou Zelda Day. Podemos nos perguntar: será apenas nestes encontros que rock tem gosto de Mupy? A cartografia com outros espaços pode nos permitir algumas respostas sobre a construção das paisagens sonoras mediadas pelos sabores de bebidas e alimentos locais.

Afinal, como afirma Michel Serres (2001, p. 108), “todo audível possível encontra locais de escuta e de regulação”. Pensamos sobre os espaços áudio-táteis controlados em que o gozo da voz pode ser amalgamado à vigilância do gosto.

## **Paisagens sonoras**

O gosto dura acionado pela memória que, por sua vez, seleciona, da extensa rede midiática, uma personagem e promove um tipo de uso para a narrativa: o cosplay - que segue assim como uso de um gênero, do animê, mangá, game ou outra ficção.



Se é possível dizer que o cosplay é um texto-memória porque, comportando-se como um modo de usar o conteúdo midiático, refaz seu personagem de pixels em EVAs, tecidos suaves, drapeados, isopor, madeira, pelúcia, etc, gerando novas significações para a antiga narrativa – é também texto-memória porque se faz sobre a pele – que convoca todos os sentidos a se misturarem, conforme sugere Serres (2001, p.77) ao apostar na mistura e não mais no meio:

A pele é uma variedade de contingência: nela, por ela, com ela tocam-se o mundo e o meu corpo, o que sente e o que é sentido, ela define sua borda comum. Contingência quer dizer tangência comum: mundo e corpo cortam-se nela, acariciam-se nela. Não gosto de dizer meio como o lugar em que meu corpo habita, prefiro dizer que as coisas se misturam ao mundo que se mistura a mim. A pele intervém em várias coisas do mundo e faz que se misturem.

Vale lembrar que ouvimos com a pele, testemunham os pesquisadores que trabalham com portadores de surdez. A música é percebida como sequência vibratória que chega ao cérebro por outras vias que não são os órgãos auditivos. O nosso corpo funciona como uma caixa de ressonância, tais vibrações podem ser sentidas pela pele, pelos ossos de partes do corpo (Bang, 1991). Desta pele-mistura, pele-mundo, pele-memória, talvez seja possível supor, na cena cosplay, a emergência de um formato contraditório de gozo e interdito que vincula música e paladar associados ao espaço áudio-tátil do qual nos fala McLuhan e às paisagens sonoras.

Murray Schafer (2001) considera que qualquer campo acústico pode ser tomado como paisagem sonora: sons de base, sons de fundo, sons arquetípicos – e todo analista deste ambiente deve perscrutar as marcas sonoras mais significativas. Na cena cosplay, vozes vivas, sintetizadas - como as das vocaloides – personagens holográficas-cantoras, baseadas em um banco de vozes; os sons de espadas de plástico, imitando espadas medievais, de cards, sons repetitivos e metálicos de videogames, de latas de refrigerante, pacotes de Doritos e sacos de Mupys, yakisobas espargidos

em hashis, de pés e corpos esbarrando uns nos outros, violão e flauta, e os sons da infância midiaticizada, a exemplo dos animê songs e sua hibridação com o rock, inevitavelmente apresentados durante as convenções por meio das bandas que se inscrevem nestes encontros, compõem a paisagem sonora desta cena.

Algumas destas bandas têm longas trajetórias e passaram de bandas covers para produtoras de suas próprias músicas, como a Animadness, que criou seu primeiro single em 2005, com Labyrinth. (Barros, 2011). Outras são grupos mais jovens, como a banda Ikage, formada em 2008. Camila, 20 anos, vocalista da banda, atesta os motivos pelos quais foram levados a tocar apenas animê songs: “tem a ver com a infância, com a nostalgia, porque a gente toca as músicas que passaram na tevê há 10 anos. É um gosto que a gente tem”.<sup>7</sup>

A presença da infância na cena cosplay é referida por muitos jovens para situar a iniciação à cultura pop, para autorizar a lembrança musical, e, em alguns depoimentos, aparece como modo de escolher os cosplays, como narrou Paulo,<sup>8</sup> no Anime Friends 2013. Sob a máscara de um Super Pato,<sup>9</sup> noz diz procurar por personagens que marcaram sua infância, mesmo os mais antigos. Em tantos outros relatos, a infância serve para explicar o preconceito sofrido por muitos jovens ao reclamarem que diversas pessoas entendem a prática cosplay como algo infantil, coisa de criança, e, portanto, sem importância ou boba para algum adulto gastar tempo e dinheiro com isso.

<sup>7</sup> A banda Iikagem, em japonês, randômico – é formada por Camila, vocal, Raoni, baixista, e Lucas, na guitarra. Jovens de São Bernardo do Campo, SP. Foram entrevistados durante o Anime Party 2012, nas Faculdades Cantareira. São Paulo, SP.

<sup>8</sup> Paulo, 27 anos, despachante aduaneiro do Porto de Suape, PE, foi entrevistado no Anime Friends, 2013. Campo de Marte, São Paulo, SP.

<sup>9</sup> Mighty Ducks (Os Super Patos no Brasil) desenho animado da Disney. Conta a história de seis patos antropomórficos alienígenas que aterrissam na Terra e fundam um time de hóquei enquanto tentam voltar para casa. Exibidos no Brasil, no extinto programa Disney Club, da emissora televisiva SBT no final dos anos 90, entre 1998 a 2000. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Mighty\\_Ducks](http://pt.wikipedia.org/wiki/Mighty_Ducks) acesso em 1 de setembro de 2013.

Não é possível ainda responder se é graças a esta permanência da infância e do caráter lúdico destes encontros, que cena cosplay ressoe a um ambiente familiar, no sentido mais tradicional do termo. Os cosplayers apropriam-se de personagens e narrativas, vivem suas fantasias, porém de modo protegido. Os encontros organizados por empresas de eventos, como a Yamato e a AnimeCon cuidam de alimentar a utopia destes espaços: revista à porta, impedindo o porte de bebidas alcóolicas, de objetos cortantes, pontiagudos, - o que significa que os cosplayers devem construir as armas, que muitas vezes integram o indumento das personagens, com materiais menos agressivos. No interior dos eventos, o mesmo controle do gosto. Por mais que o espírito lúdico esteja presente, não estamos em meio aos excessos da festa, da qual os efeitos do álcool poderiam fazer parte, mas sim, em um evento controlado, em um espaço sonoro, áudio-tátil regulado.

É interessante observar que os discursos dos cosplayers reforçam este ideário: o “evento bom, é evento sem bagunça,” afirma Ana Regina.<sup>10</sup> Do mesmo modo, os encontros organizados por fãs, como o Zelda Day e o próprio Cosrock, embora não tenham nenhum elemento coercitivo, mantêm a mesma dinâmica e nas palavras de Camila, “é um evento família, não é preciso beber ou usar droga pra se divertir.”

Entretanto, a cartografia em Belo Horizonte, ofereceu-nos outras pistas. Ainda que exista o “clima familiar”, com muitos pais vestidos como seus filhos, ou apenas acompanhando os jovens, o próprio sócio-diretor do AnimeCon, empresa responsável pelo Anime Fest Winter, que ocorreu na UNIBH, mencionou na entrevista que iria instalar um bafômetro na próxima edição do evento e afirmou que havia retirado do ginásio dois rapazes passando mal em função da ingestão de bebida. A pesquisadora Mônica Nunes, quem realizou a pesquisa de campo em Belo Horizonte, portava uma garrafa de água ao entrar no evento e foi barrada pela se-

<sup>10</sup> Ana Regina, cosplayer, foi entrevistada no Anime Dreams 2012. Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, SP.



gurança que abriu a garrafa para cheirar o líquido. Este episódio denota que os participantes do encontro devem tentar burlar as leis de proibição de bebidas alcoólicas com certa frequência. Foi comum assistir aos jovens, em grupos, trajando camisetas pretas adornadas por muitos cor-dões, nos arredores da Universidade, bebendo consideravelmente. Em Beagá, são poucas as barracas de cup noodles ou yakisoba. Sobressai a cantina da Instituição, o cachorro-quente, a coca-cola, a barraca de pastel e a bebida alcoólica circula nas imediações de modo mais visível do que nos eventos pesquisados na capital paulista, demonstrando que fatores locais modificam a construção da cena.

### Considerações em processo

Com base nos encontros e depoimentos pesquisados, a cena cosplay revela, em muitos momentos, conexões entre o espaço áudio-tátil da casa da infância - tempo-espaço das vozes de personagens e músicas temas de animês - e a iniciação à prática cosplay. Sabemos que o desejo da escuta, pulsão invocante, em Jacques Lacan (1985), associa-se ao prazer gerado pela voz materna, que, por seu turno, compõe a tessitura em que se dá a partilha do alimento primordial.

Boris Cyrulink, em *Do sexto sentido* (1997), apresenta pesquisas que demonstram que, durante a amamentação, quando a mãe fala em baixas frequências, as sucções do bebê aceleram. Acreditamos que conjunto funcional palavras maternas e boca do bebê, tão ancestral e fundamental à sobrevivência da espécie, responde pelo gosto dos sons, que permanece no prazer de cantar canções da infância, em forma de animekês ou dos hits dos animes songs - por sua vez compostos com batidas do rock.

A cena cosplay constitui-se, então, como paisagem sonora-tátil-gustativa graças também à orquestração dos sentidos, à presença de alimentos, sólidos e líquidos, regulados ou permitidos, globais e locais. Na mescla do global com o local, também surge um novo território sensorial: o rock

tem gosto de Mupy, o J pop, de creme de galinha, a água pode ser destilado e o leite pode continuar sendo som.

## Referências bibliográficas

- Bang, Claus. 1991. Um mundo de som e música. In: RUUD, Even (org.). Música e Saúde. São Paulo: Summus.
- Barros, Akira. 2011. Yume no Tamashi – o espírito do sonho. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – apresentado ao Instituto de Ciências Sociais e Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo.
- Blum, A. 2003. The Imaginative Structure of the City. Montreal: McGill-Queen’s University Press.
- Canevacci, Massimo. 1996. Sincretismos: uma exploração das hibridações culturais. São Paulo: Studio Nobel, 1996.
- Cyrulnik, Boris. 1997. Do sexton sentido: o homem e o encantamento do mundo. Lisboa: Instituto Piaget.
- Deleuze, Gilles. 1988. Lógica do Sentido. São Paulo: Perspectiva.
- Groddeck, G. 1969. « Musique et Inconscient. ». In: SCHNEIDER, Michel (org.) Musique em Jeu, Psychanalyse. Musique, n.9. Paris : Seuil.
- Janotti, J.. 2012. Entrevista – Will Straw e a importância da ideia de cenas musicais nos estudos. In: Revista ECompós. Focando na escuta: som, música e comunicação. Vol. 15, No 2 (2012). Disponível em <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/issue/current>> Último acesso em 12 de novembro de 2012.
- Lacan, Jacques. 1985. O Seminário, livro 11: Os Quatro Conceitos Fundamentais da Psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Martín-Barbero, Jesus. 2008. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Martínez, Jesus O. Elizondo. 2012. McLuhan en el espacio acústico. In: Sousa, Janara; Curvello, João; Russi, Pedro (org). 100 anos de McLuhan. Brasília: Casa das Musas.
- McLuhan, Marshall. 1974. Os Meios de Comunicação como extensões do homem. São Paulo: Editora Cultrix.
- Nagado, A. 2005. “O Mangá no Contexto da Cultura Pop Japonesa e Universal”; in: LUYTEN, S.(org) Cultura Pop Japonesa. SP: Hedra..
- Nunes, Mônica. 1999. O Mito no Rádio: A Voz e os Signos de Renovação Periódica. SP: Annablume.
- Rose, S. 2006. O Cérebro no século XXI. Trad. Helena Londres. SP: Globo.
- Serres, Michel. 2001. Os cinco sentidos misturados. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Schafer, Murray. 2001. A afinação do mundo. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista.
- Straw, Will. 2004. Cultural Scenes. *Loisir et société/society and leisure*, vol.27, n.2., 2004. Disponível em <http://strawresearch.mcgill.ca/straw/loisirarticle.pdf> último acesso em 25 de agosto de 2013.
- Vasse, Denis 1977. O Umbigo e a Voz. SP: Loyola.