

Universidade federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Escola de Belas Artes - EBA

Comunicação Visual Design/BAV

Jessica da Costa

Henshin!

O diário de uma garota mágica

Rio de Janeiro

agosto/2024

Jessica da Costa

Henshin!
O diário de uma garota mágica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientadora: Fernanda de Abreu Cardoso

Rio de Janeiro

2024/01

CIP - Catalogação na Publicação

d58h da Costa, Jessica
 Henshin! O diário de uma garota mágica / Jessica
 da Costa. -- Rio de Janeiro, 2024.
 124 f.

 Orientadora: Fernanda de Abreu Cardoso.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
 2024.


 1. Garotas mágicas. 2. Empoderamento feminino.
 3. Cultura Japonesa. 4. Desing. 5. Universidade
 Federal do Rio de Janeiro. I. de Abreu Cardoso,
 Fernanda, orient. II. Título.

JESSICA DA COSTA


Henshin! O diário de uma garota mágica

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.


Aprovado em: 12/08/2024

Documento assinado digitalmente
 **FERNANDA DE ABREU CARDOSO**
Data: 12/09/2024 14:20:28-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Fernanda de Abreu Cardoso
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **IRENE DE MENDONCA PEIXOTO**
Data: 02/09/2024 15:37:04-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Irene de Mendonça Peixoto
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **NAIR DE PAULA SOARES**
Data: 26/08/2024 10:32:47-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Nair de Paula Soares
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Agradecimentos

Agradeço primeiro a Deus, pois, sem ele, com certeza não teria chegado até aqui. A minha família que esteve presente e me deu apoio, meus pais Josan e Margarida, minhas irmãs Jeane, meu cunhado Paulo e minha melhor amiga Lorena. Agradeço aos professores que se envolveram e participaram do processo do meu TCC mesmo que fosse por um curto momento, em especial a professora Fernanda Abreu, e Luciano que aceitaram me orientar no meio do processo e me ajudaram muito, a coordenação em especial a professora Raquel que me deu auxílio quando precisei durante um furacão de confusão e emoções. Aos meus amigos de faculdade em especial ao Lucas que passou boa parte da graduação ao meu lado, e em especial aos meus colegas de estágio que me acompanharam até o final, Beatriz, Lucas, Gabriel, Fabíola, Alexandre e não posso me esquecer dos meus supervisores Bianca, Luís, Marcus, Tales, que me apoiaram nas horas mais difíceis sendo compreensíveis e sempre a disposição para ajudar no que pudesse. Aos não citados, não fique triste, pois, não esqueci de vocês, aqui vai um agradecimento especial a todos que participaram do processo, mas, não lembro todos os nomes, mas, saiba que sua ajuda, mesmo que fosse para me ouvir, me ajudou muito, a me equilibrar, tomar decisões importantes.

Por fim, mas, não menos importante, agradeço a Jessica, por aguentar tudo até agora e terminado esse TCC, foi uma provação e um estresse que não passei durante a graduação toda, então, agradeço a mim, por chegar até aqui e não ter desistido mesmo quando queria jogar tudo para o alto. Você conseguiu, se orgulhe do que você fez.

Obs: Obrigado a você que um dia irá ler meu TCC, espero que venha te ajudar de alguma forma.

Resumo

“Henshin! O diário de uma garota mágica”, é um projeto em formato de diário que homenageia a temática *mahou shoujo*, através de ilustrações autorais e texto histórico, que destacam a importância das “garotas mágicas” no âmbito da sociedade japonesa, e como sua existência influenciou novas e antigas gerações de mulheres e meninas. O diário conta a vida de Dover Asahon uma menina comum que ganha poderes mágicos ao ajudar uma “fada” chamada Pimu, sendo escolhida para lutar contra os invasores da terra, o clã Dark Rose. Nesse processo ela narra um pouco de sua vida e apresenta a história do legado que aceitou proteger, fazendo assim, um compilado histórico de como surgiu o gênero *mahou shoujo*, seu desenvolvimento e a sua consolidação. O objetivo do projeto é reunir um compilado histórico registrado de forma gráfica para consumo de fãs e para não fãs terem a oportunidade de conhecerem a história e o legado das “garotas mágicas”.

Palavra chaves: *Mahou Shoujo*, “garotas mágicas”, ilustração, empoderamento feminino, cultura japonesa

Lista de ilustração:

Figura 1	Yuyu Hakusho (1990).....	pg.18
Figura 2	Mirmo Zibang (2002).....	pg.18
Figura 3	Ashitano no Naja (2003).....	pg.18
Figura 4	Inuyasha (2000).....	pg.20
Figura 5	Aishiteruzi Baby (2004).....	pg.20
Figura 6	Shiki (1998).....	pg.20
Figura 7	Lolirock (2014).....	pg.28
Figura 8	Mermaid Melody (2004).....	pg.28
Figura 9	Sasami: Magical Girls Clube (2006).....	pg.28
Figura 10	Ojamajo Doremi (2001).....	pg.29
Figura 11	Sugar Sugar Rune (2010).....	pg.32
Figura 12	Nanatsuiro Drops (2006).....	pg.32
Figura 13	Mahou Tsukay Sally (1966).....	pg.32
Figura 14	Super Pig (1994).....	pg.33
Figura 15	W.I.T.C.H (2001).....	pg.33
Figura 16	Himitsu no Akko - chan (1962).....	pg.33
Figura 17	StarX As forças do mal (1962).....	pg.34
Figura 18	Miraculous As Aventuras de Lady Bug (2016).....	pg.34
Figura 19	Franquia Precure - mascote (2004).....	pg.35
Figura 20	Yes! Procure 5 (2007).....	pg.36
Figura 21	Sakura Card Captor - Kerberos (2000).....	pg.36
Figura 22	Sailor moon - Lua e Artemis (1990).....	pg.36
Figura 23	Lolirock - Amaru (2014).....	pg.36
Figura 24	Smile Precure - Compacto - (2012).....	pg.37
Figura 25	Himitsu no Akko - chan (1962).....	pg.37
Figura 26	Ojamajo Doremi (2001).....	pg.38
Figura 28	Sailor Moon - Compacto (1990).....	pg.38
Figura 29	Go Princess procure - Cure Twinkle - Hibiku Yamamura (2015).....;	pg.38
Figura 30	Doki Doki Precure - Cure ace - Agure Madoka (2014).....	pg.39
Figura 31	Shakugan no shana (2002).....	pg.39
Figura 32	Shakugan no shana - Flame Haze (2002).....	pg.39
Figura 33	Clube das Winx (2004).....	pg.40

Figura 34 Club das Winx - Stella (2004).....	pg.41
Figura 35 Club das Winx - Stella - winx (2004).....	pg.41
Figura 36 Club das Winx - Stella - charmix (2004).....	pg.41
Figura 37 Club das Winx - Stella - Enchantix (2004).....	pg.42
Figura 38 Club das Winx - Stella - Believix (2004).....	pg.42
Figura 39 Club das Winx - Tecna - winx (2004).....	pg.44
Figura 40 Corrector Yui (1999).....	pg.44
Figura 41 Mahou shoujo Lyrical Nanoha (2004).....	pg.45
Figura 42 As Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993).....	pg.47
Figura 43 As Guerreiras Mágicas de Rayearth - princess Emerald (1993).....	pg.48
Figura 44 Ribbon no Kishi (1953).....	pg.53
Figura 45 Ribbon no Kishi (1953).....	pg.54
Figura 46 Chobits (2002).....	pg.59
Figura 47 XXX Holic (2006).....	pg.60
Figura 48 Sakura Card Captor (2000).....	pg.61
Figura 49 Angelic Layer (2012).....	pg.62
Figura 50 Angelic Layer (2012).....	pg.63
Figura 51 Himitsu no Akko - chan (1962).....	pg.64
Figura 52 Mahou Tsukai Sally (1966).....	pg.65
Figura 53 Mahou Tsukai Sally (1966).....	pg.66
Figura 54 Versalhes no Bara (1972).....	pg.67
Figura 55 Versalhes no Bara (1972).....	pg.70
Figura 56 Versalhes no Bara (1972).....	pg.71
Figura 57 Majokko Megu-chan (1974).....	pg.74
Figura 58 Magical Princess Momo (1982).....	pg.75
Figura 59 Creamy Mami (1983).....	pg.76
Figura 60 Sailor Moon (1990).....	pg.77
Figura 61 Sailor Moon - Sailor V (1990).....	pg.78
Figura 62 Sailor Moon - Usagui e Minako (1990).....	pg.79
Figura 63 Sailor Moon - Tuxedo Mask (1990).....	pg.80
Figura 64 Sailor Moon - cenário Tóquio (1990).....	pg.80
Figura. 65 Sailor Moon - cenário reino da lua (1990).....	pg.80
Figura 66 Sailor Moon (1990).....	pg.80
Figura 67 Sailor Moon (1990).....	pg.81

Figura 68	Hora da Aventura paródia (2010).....	pg.81
Figura 69	A pequena Sereia - Ariel (1989).....	pg.82.
Figura 70	Incrível Mundo de Gumball (2011).....	pg.82
Figura 71	Luluzinha Teen e sua turma (2009).....	pg.82
Figura 72	Turma da Mônica jovem o dono do mundo (2008).....	pg.82
Figura 73	Sailor Moon - Haruka e Mishiru (1990).....	pg.83
Figura 74	Wedding Peach (1995).....	pg.84
Figura 75	Sailor Moon (1990).....	pg.84
Figura 76	Wedding Peach (1995).....	pg.84
Figura 77	Sailor Moon (1990).....	pg.84
Figura 78	Wedding Peach (1995).....	pg.85
Figura 79	As Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993).....	pg.85
Figura 80	Dover Asahon (2024).....	pg.89
Figura 81	Dover Asahon (2024).....	pg.90
Figura 82	Dover Asahon (2024).....	pg.90
Figura 83	Dover Asahon (2024).....	pg.90
Figura 84	Dover Asahon - chibi (2024).....	pg.91
Figura 85	Dover Asahon - chibi (2024).....	pg.91
Figura 86	Dover Asahon - chibi (2024).....	pg.91
Figura 87	Dover Asahon - chibi (2024).....	pg.91
Figura 88	Lumia roupa (2024).....	pg.92
Figura 89	Lumia (2024).....	pg.93
Figura 90	Lumia (2024).....	pg.93
Figura 91	Lumia - chibi (2024).....	pg.94
Figura 92	Lumia (2024).....	pg.94
Figura 93	Lumia (2024).....	pg.94
Figura 94	Lumia (2024).....	pg.94
Figura 95	Lumia (2024).....	pg.95
Figura 96	Lumia - coragem 1 (2024).....	pg.96
Figura 97	Lumia - coragem 2 (2024).....	pg.96
Figura 98	Coração 1 (2024).....	pg.96
Figura 99	Coração 2 (2024).....	pg.96
Figura 100	Relógio 1 (2024).....	pg.97
Figura 101	Relógio 2 (2024).....	pg.97

Figura 102 Relógio 3 (2024).....	pg.97
Figura 103 Báculo (2024).....	pg.98
Figura 104 Frasco Éther (2024).....	pg.98
Figura 105 Insígnia 1 (2024).....	pg.99
Figura 106 Insígnia 2 (2024).....	pg.99
Figura 107 Asas da coragem 1 (2024).....	pg.99
Figura 108 Asas da coragem 2 (2024).....	pg.99
Figura 109 Pulseira da coragem 1 (2024).....	pg.99
Figura 110 Pulseira da coragem 2 (2024).....	pg.99
Figura 111 Pimu 1 (2024).....	pg.100
Figura 112 Pimu 2 (2024).....	pg.100
Figura 113 Pimu 3 (2024).....	pg.100
Figura 114 Pimu - humano (2024).....	pg.100
Figura 115 1ª general 1 (2024).....	pg.102
Figura 116 1ª general 2 (2024).....	pg.102
Figura 117 2ª general 1 (2024).....	pg.102
Figura 118 2ª general 2 (2024).....	pg.102
Figura 119 3ª general 1 (2024).....	pg.103
Figura 120 3ª general 2 (2024).....	pg.103
Figura 121 Astrosos e Negrumes (2024).....	pg.103
Figura 122 Logo (2024).....	pg.105
Figura 123 Isotipo (2024).....	pg.105
Figura 124 Logo fundo 1 (2024).....	pg.105
Figura 125 Logo fundo 2 (2024).....	pg.105
Figura 126 Logo fundo 3 (2024).....	pg.105
Figura 127 Logo fundo 4 (2024).....	pg.105
Figura 128 Isotipo 1 (2024).....	pg.106
Figura 129 Isotipo 2 (2024).....	pg.106
Figura 130 Isotipo 3 (2024).....	pg.106
Figura 131 Isotipo 4 (2024).....	pg.106
Figura 132 Isotipo 5 (2024).....	pg.106
Figura 133 Henshin 1 (2024).....	pg.107
Figura 134 Henshin 2 (2024).....	pg.107
Figura 135 Henshin 3 (2024).....	pg.108

Figura 136 Henshin 4 (2024).....	pg.108
Figura 137 Henshin 5 (2024).....	pg.108
Figura 138 Info 1 (2024).....	pg.109
Figura 139 Info 2 (2024).....	pg.109
Figura 140 Info 3 (2024).....	pg.109
Figura 141 Info 4 (2024).....	pg.109
Figura 142 Info 5 (2024).....	pg.110
Figura 143 Info 6 (2024).....	pg.110
Figura 144 Info 7 (2024).....	pg.110
Figura 145 Info 8 (2024).....	pg.110
Figura 146 Info 9 (2024).....	pg.111
Figura 147 Info 10 (2024).....	pg.111
Figura 148 Info 11 (2024).....	pg.111
Figura 149 Homenagem 1 (2024).....	pg.112
Figura 150 Homenagem 2 (2024).....	pg.112
Figura 151 Homenagem 3 (2024).....	pg.112
Figura 152 Homenagem 4 (2024).....	pg.112
Figura 153 Homenagem 5 (2024).....	pg.112
Figura 154 Homenagem 6 (2024).....	pg.112
Figura 155 Homenagem 7 (2024).....	pg.112
Figura 156 Capa frente (2024).....	pg.113
Figura 157 Capa costas (2024).....	pg.113

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 UMA BREVE HISTÓRIA DOS ANIMES E MANGÁS.....	17
2.1 O que é anime:.....	17
2.2 O que é o mangá?.....	19
3 A CULTURA JAPONESA CURIOSIDADES BREVES.....	21
3.1. O que é Kawaii?.....	21
3.2. O que é Henshin?.....	24
4 O MAHOU SHOUJO.....	26
4.1. Características marcantes no mahou shoujo.....	29
4.1.1 A idade de ouro.....	29
4.2 A “bruxa” e as “meninas mágicas” - os dois maiores arquétipos.....	31
4.3 Os grupos se diversificaram.....	33
4.4 Os mascotes/pet mágicos.....	34
4.5 Objetos mágicos e sua importância.....	37
4.6 Transformação, a verdade por trás do henshin.....	38
4.7 Magia + tecnologia = Tecnomagia.....	44
4.8 Gritar e dar nome ao ataque te faz mais forte?.....	45
4.9 O poder da amizade e as emoções como força motriz.....	46
4.10 Lista de características do Mahou Shoujo.....	51
5 ATRAVÉS DA LINHA DO TEMPO DO MAHOU SHOUJO.....	53
5.1 - Pré- garotas mágicas.....	53
5.2 - Revolução das mulheres.....	55
5.2.1 Grupo 24.....	58
5.2.2 CLAMP.....	59
5.3 - O caminho da magia - Akko e Sally.....	64
5.4 - O desabrochar da rosa.....	66
5.5 - A hora das bruxas.....	72
5.5.1 características do período das bruxas:.....	72
5.5.2 Majokko Megu - chan (1974).....	74
5.5.3 Magical Princess Momo (1982).....	75
5.5.4 Creamy Mami the Magic Angel (1983).....	75
5.6 - A era de ouro das garotas mágicas.....	77
6. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	87
6.1 Estampas de construção.....	87
6.1.1 Pesquisa.....	87
6.1.2 Roteiro do diário:.....	87
6.2 Design de personagens:.....	88
6.2.1 Dover Asahon - forma cicil.....	88
6.2.2 Guardiã Lumia - forma heroína.....	91

6.2.3	Objetos mágicos e joia de henshin.....	96
6.2.4	Mascote mágico.....	100
6.2.5	Vilões.....	102
6.3	Projeto gráfico.....	104
6.3.1	Tipografias.....	104
6.3.2	Logo.....	104
6.3.3	Grid.....	106
6.3.4	Ilustrações.....	107
6.3.5	Infográficos.....	109
6.3.6	Homenagens.....	112
6.3.7	Capa.....	113
6.3.8	Páginas.....	113
REFERÊNCIAS:.....		116

1 INTRODUÇÃO

“*Henshin!* O diário de uma garota mágica”, é um diário temático que homenageia o *mahou shoujo*, por meio da criação de ilustrações autorais, personagens autorais, texto histórico informativo, em formato de um diário pessoal da personagem em questão. A escolha do tema se deu mediante o gosto pessoal da autora. Desde criança sempre gostei muito de livros ilustrados, quadrinhos e desenhos animados, em particular sempre fui muito fã da Disney, principalmente de seus filmes e séries de princesas, até conhecer os chamados desenhos japoneses “animes” e suas histórias em quadrinhos, os mangás. Com isso descobri um novo mundo onde meninas não eram só princesas ou moças indefesas, mas, também podiam ser heroínas e ainda usar toda sua fofura e ataques purpurinados para salvar o dia.

Sua influência sobre mim foi muito grande, pois na década que vivi a minha infância não havia muitas representações de super-heroínas de forma mais feminina além das americanas que costumávamos ver na TV e nos quadrinhos. Assim, virei uma consumidora de *mahou shoujo*, e comecei a criar minhas próprias heroínas e meninas mágicas e ao crescer comecei a notar as nuances e informações preciosas que o desenho trazia por trás de toda aquela explosão de cores, danças e lutas. Porém, com o passar dos anos o movimento perdeu força principalmente fora do Japão, saindo dos canais abertos e das bancas de jornais, se restringindo a canais fechados ou plataformas pagas e só realmente quem tinha interesse na cultura japonesa procuraria consumir. Já adulta e ainda consumidora de desenhos, comecei a notar que nas plataformas de streaming atuais a cultura *mahou shoujo* estava tentando renascer novamente com alguns animes como a franquia *Precure* e a volta de *Sailor moon*, influenciando as novas gerações de meninas que não conhecem o gênero e também trazendo a nostalgia para os que viveram nessa época.

Por influência dessa nova onda comecei uma pesquisa sobre o gênero, buscando saber como surgiu, sua verdadeira mensagem e influências, notando como nada disso estava realmente registrado em algum lugar aberto, como sites, livros, e artigos que facilitassem a pesquisa para o público. Por fim, a partir desse problema decidi trabalhar o tema do *mahou shoujo* como meu tema de TCC de modo a desvendar suas raízes, fazer um compilado histórico com informação para a nova geração de público que consomem variedades do *mahou shoujo* e não sabem.

O projeto estará envolvido em algumas etapas do processo de técnicas de elaboração como design editorial envolvendo diagramação do texto e imagem, para poder ser feito o grid será dividido em três colunas. As escolhidas para o projeto foram Playpan sans par ao texto corrido, por sua forma passar a sensação de ser manuscrita e simular a letra da personagem, para os títulos de abertura de capítulo a Choko, e para subtítulos Choko Plain, sambas selecionadas por serem mais arredondadas e passarem a intenção de algo fofo simulando as letras que desenhamos à mão. Já as cores escolhidas para a palheta que irá permear o projeto foram cores de tons pasteis. Manchas gráfica escolhida foi a aparência de um diário, tendo assim, linhas para apoiar o texto, decoração no final das páginas e uma leve delimitação com um retângulo pontilhado para textos e imagens não vazarem para fora da página, trazendo assim, harmonia visual de espaço.

As ilustrações serão autorais e contam com a presença dos personagens Dover Asahon uma menina comum de 13 anos que após salvar Pimu uma “fada” guardiã vinda de outra dimensão, lhe dá o valioso coração esperanto para que ela possa salvar o mundo e o legado das “*garotas mágicas*” se torna assim, uma super-heroína nomeada de Guardiã Lumia. Para que a concepção os personagens acontecesse, foram feitas algumas estampas de construção como: pesquisa de estilo de traço que contribuisse para manter o estilo *Kawaii* (pode se traduzir como algo fofo) que é muito forte no gênero, características pontuais para composição de enredo e personagens do *mahou shoujo*, pesquisa de inspiração fazendo um moodboard para Dover, Lumia e Pimu. Após isso, foram introduzias as etapas de esboços em técnica tradicional (lápis e papel), até chegar a finalização com a pintura digital e manipulação de imagens para fundos e efeitos, além de uma tipografia única para esse momento, sendo assim, escolhi utilizar a Whocats para manter a intenção de letra desenhada à mão além de suas formas arredondadas.

Para elaboração de texto do diário foi feita uma pesquisa histórica com recortes de anos que foram importante e contribuíram na formação de características e lutas que fizeram o *mahou shoujo* como conhecemos hoje, sendo assim, o texto tratará sobre os primórdios do gênero começando no ano de 1953 no pós-segunda guerra, passando pelos anos de 1962, 1963, 1970, 1974, 1982, 1983 até sua consolidação em 1990, havendo um adendo sobre a revolução das

mulheres na indústria de mangakás¹, e o empoderamento feminino no japão através do uso do mangá, pegando assim, os anos de 1960,70 e 80. A partir desses recortes foi elaborado um texto autoral, que será descrito pela personagem Dover em seu diário como descobertas feitas por ela a partir do achado de um livro mágico guardado por Pimu. Contendo desenhos da personagem e do mascote, além de imagens que simulam figurinhas coladas nas páginas.

Dito isso, para entendermos melhor sobre o que é o *manhou shoujo* e sua trajetória, durante o texto estarei trabalhando pontos-chave que ajudarão na compreensão. Sendo assim, a seguir farei uma breve introdução sobre o que é animes, e mangás, e pequenas curiosidades sobre cultura japonesa com termos que são recorrentes durante o desenvolver da história do *mahou shoujo* citados no texto. Através dessas informações, poderemos mergulhar em sua linha do tempo sem grandes problemas, focando mais em sua construção, e destacando características identificadas por mim ao longo da leitura e da convivência e consumo do gênero durante a minha vida. Venho ressaltar que falar sobre o *mahou shoujo* ainda mais em locais acadêmicos no Brasil, poderia ser considerado algo “novo”, por isso, é muito difícil achar artigos completos em português, sendo a maioria em inglês e japonês, além disso, nem todas as informações achadas estão localizadas nos mesmos artigos, blogs, ou sites. Sendo assim, tomei a liberdade de fazer meu próprio copilado histórico, obtendo recortes de leituras que achei relevante ao assunto, e também me baseado em minhas experiências e observações, como citado anteriormente no início desse parágrafo.

¹O termo Mangaká é utilizado para se referir aos artistas e criadores de mangás no japão. Os mangakás são responsáveis por criar os desenhos e roteiros das histórias. Eles desempenham um papel fundamental na indústria de mangás, contribuindo para a diversidade e criatividade do gênero.

2 UMA BREVE HISTÓRIA DOS ANIMES E MANGÁS

2.1 O que é anime:

Em geral, anime é uma transposição do mangá para uma plataforma audiovisual animada. Os animes também podem ser chamados de *japanimation* em inglês e, ao contrário do que muitos pensam, a animação não é o gênero dos desenhos, mas sim um meio, e nesse meio os “filmes” são produzidos com conteúdos variados e em diversos gêneros. Pode ser considerado como um produto cultural japonês midiático para ser transmitido por um determinado meio de comunicação (TV e cinema), conta com mais episódios e capítulos de curta duração (por volta de 30 a 40 minutos por episódio). É produzido segundo as normas da indústria - cultural - tendo necessidade de um suporte técnico para sua veiculação e exibição, está atrelado a uma construção histórica e cultural, trata de assuntos do passado e atuais, pode falar de romance, aventura, comédia, mortes, políticas, problemas familiares, psicológicos, aventuras, fantasias entre outros assuntos, abrangendo uma gama de personagens e mundos diferentes.

Os aspectos característicos estéticos e narrativos estão ligados a cultura japonesa, e às vezes a culturas externas, dependendo da temática do anime em questão, havendo uma mesclagem cultural e algumas adaptações. Possui características comerciais e é usado para veiculação do comércio envolvendo vendas de produtos como: roupas, acessórios, objetos do dia a dia, materiais escolares, comidas, brinquedos entre outros que possam ser consumidos de diversas formas e gere renda para o país. Seus personagens podem ser muito diversificados causando empatia ou estranheza, além de ser muito comum haver personagens andróginos e homossexuais, porém, muitas das vezes eles podem se dar de maneira sutil e refletem a cultura japonesa, onde não há muita distinção entre homossexuais, andróginos e heterossexuais. É também importante lembrar que os animes como os mangas seguem as tendências das ondas do momento em que estão sendo criados e o que o público mais procura naquele momento, sendo assim, pode-se achar animes antigos que falem mais abertamente sobre alguns assuntos ou novos que descaracterizam personalidades que antes eram comuns de se ver e agora podem causar ou não impacto nos espectadores. Outro ponto interessante a se ressaltar é que antigamente e dependendo do tema até atualmente, esse tipo de personagens nem sempre são bem vistos no Ocidente, o que acaba tornando-os mal interpretados, levando em muitos casos à censura e adaptação em alguns países.

Os animes também variam de faixa etária e de público alvo, sendo assim, temos animes voltados para crianças, adultos, jovens, meninos, meninas, e para o público que gosta de temas mais diferenciados como os que tratam sobre homossexualidade entre homens ou mulheres, e até mesmo quem gosta de ver Furry que são personagens antropomórficos que são muitas vezes animais com formas humanas. Os animes possuem características marcantes se diferenciando completamente dos desenhos ocidentais, portanto, seus personagens em geral têm os olhos muito grandes, marcantes e muito definidos, os corpos variam muito de tamanho sendo até caricatos saindo muitas vezes da realidade. Além disso, os enquadramentos são diferentes dos desenhos animados ocidentais e o uso de cores fortes, as vozes dos personagens podem ser caricatas, escolhidas a dedo para casar com suas personalidades. O estilo de desenho também varia conforme as tendências dos anos, assim temos traços que podem ser mais sérios, mais infantis, fofos, estranhos ou até uma mesclagem de todos eles. Todas essas características e dinâmicas tornam o anime atrativo e é uma das causas que o fez ser tão famoso em outros países além das histórias fantasiosas e históricas que ele carrega.



Figura 1: Yuyu Hakusho (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/35/ad/47/35ad4787c0ba6b3ec54a7f5d2a882bda.jpg>



Figura 2: Mirmo Zibang (2002)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/cd/63/1d/cd631d7fed3d5ae9925e74968a2d7f5e.jpg>



Figura 3: Ashinata no Nadja (2003)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/03/d7/d1/03d7d1339e2c72e2c67ac0c2abf136b2.jpg>

2.2 O que é o mangá?

Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa, a palavra surgiu da junção de outros dois vocábulos: man, que significa involuntário, e gá, imagem. Os mangás se diferenciam dos quadrinhos ocidentais não só pela sua origem, mas, principalmente por se utilizar de uma representação gráfica completamente própria, sendo assim, a orientação de leitura são diferentes da ocidental, lendo-se da direita para a esquerda, e seu desenvolvimento de quadros por vezes podem variar, criando uma dinâmica diferente nas páginas montando uma narrativa sem falas, que conduz o olhar do leitor o envolvendo na trama de forma diferente dos quadrinhos ocidentais. Sua forma de escrita se diferencia do ocidente, além de possuir muitas expressões nativas de sua língua, usadas em forma de ideogramas que não representam só sons, mas também ideias, sendo assim, no mangá elas são como as nossas onomatopeias, fazendo parte da arte.

Os mangás são publicados em volumes de mais ou menos 200 páginas, permitindo assim, que o autor crie histórias mais longas e aprofundadas, se ver várias páginas contendo apenas imagens com uma narrativa imagética bem construída, sem haver nenhum diálogo, algumas ações também podem se desenrolar por muitos quadrinhos e pode, ser abordadas por diferentes pontos de vista. Dispõe de um espaço maior para contar sua história, e é comum ver páginas com um número menor de quadrinhos, e outras até sem, contando apenas com uma única imagem estourada. Geralmente são feitos completamente em preto-e-branco e em papel jornal, o que torna o produto mais barato e faz com que ele seja consumido por todo tipo de pessoas com valores aquisitivos diferenciados. Apesar de hoje termos muitos quadrinhos com páginas coloridas, porém, isso torna o produto mais caro e diminui a venda, então, normalmente não se vê mangás totalmente coloridos, tendo destaque para as cores somente para as primeiras e últimas páginas, as exceções só acontecem em caso de livros comemorativos.

O mangá abrange um público muito grande de fãs de todas as idades e trabalham diversos títulos de todos os gêneros e abordando os mais variados temas como acontece nos animes. Normalmente tem as histórias mais longas, ou tem sua continuação em formato de anime, assim garantindo a venda e circulação de ambos, além de ser uma ferramenta que ajuda o mais jovem a aprenderem a gostar de ler, absorvendo ensinamentos, e ainda é usado como meio de expressão e veículo de críticas políticas, sociais, culturais sem exposição direta, mas,

que ainda influencia o povo e mostra ao governo o que o povo pensa. Devemos ressaltar que os animes e mangás não foram feitos somente para diversão, além de comunicar e veicular conhecimento, sempre buscam trazer alguma educação para o leitor, além de valores morais, pessoais, psicológicos, e culturais. Podemos dizer que os títulos mais populares de mangás são dos estilos *shonen* (para garotos) e *shojo* (para garotas), que chegam a vender milhões de exemplares no Japão, em gibis com 300, 400 páginas e várias séries reunidas. Além desses ainda existem outros estilos importantes como: *kodomo* (crianças), *josei* (mulheres adultas jovens) e *seinen* (homens adultos jovens), todas com parcela significativa de leitores no mercado editorial.



Figura 4: Inuyasha (2000)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/33/cb/22/33cb22fd04df254c77ef9a101578a3f6.jpg>



Figura 5: Aishiteruze Baby (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/3b/e4/c2/3be4e244d15f0d0bf4832b1f75c1672c.jpg>



Figura 6: Shiki (1998)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/d4/2e/ad/d42eadcd1b2b517d0fd7588976b05632.jpg>

3 A CULTURA JAPONESA CURIOSIDADES BREVES

A cultura japonesa é conhecida por ser milenar e muito rica, é envolta por uma série de símbolos e tradições familiares e rituais que permeiam os elementos do seu dia a dia e enfatiza a importância da comunidade e do bem-estar coletivo. Ensinando suas crianças desde novas a respeitar o próximo, a ter reverência pelos mais velhos e a ajudar aqueles que precisam, seja em casa, na escola ou na sociedade em geral, e isso reverbera para os jovens e adultos, os tornando um povo respeitoso, e pensa no bem-estar do outro e não apenas em si. Essa cultura de ajuda mútua é conhecida como “*omoiyari*”, que significa compaixão ou consideração pelos outros.

Um ponto interessante a se ressaltar é que a sua cultura passou um bom tempo isolada sem receber influência de outras nações somente da China, sendo assim a maioria de seus elementos culturais são provenientes de lá. Além de influências da China, também teve influências da Coreia do Sul, porém, apesar disso, conseguiu consolidar uma cultura própria. Ficou conhecido mundialmente a partir do século XVI, e tudo isso permitiu que seus costumes, nascidos há milênios, se mantivessem preservados. Entretanto, após a Segunda Guerra Mundial, o Japão começou a receber muitos estrangeiros, que levavam na bagagem seus próprios costumes e tradições e com o tempo foram se misturando à cultura dos japoneses, incorporando novos elementos, e tornando-se ainda mais vibrante e cosmopolita. Já sua mitologia tem uma longa história que remonta a mais de 2.000 anos e tornou-se parte de duas grandes tradições religiosas: o xintoísmo, uma religião indígena, e o budismo, que se desenvolveu na Índia e chegou ao Japão, da China e da Coreia.

3.1. O que é *Kawaii*?

A cultura *kawaii* tornou-se um traço característico do Japão, apesar de ser um movimento estético-cultural com raízes advindas do Período Heian, o *kawaii* foi reinventado no final da década de 1970 de maneira fortemente vinculada ao consumo capitalista e estilo de vida *otaku*. Suas características atuais tem como ponto forte prezar pela liberdade individual e igualdade de gênero, tendo como base pontos atribuídos à infantilidade e feminilidade, substituindo comportamentos relacionados com um estilo de vida adulto. No Japão, o *kawaii* é comumente associado ao gênero feminino, ajudando a construir uma percepção de que mulheres devem ser ingênuas e submissas. (BRISA.Mateus. Universitária FM 107.9. A Sintonia da Terra.Kawaii, a cultura da fofura: do japão pro mundo.20/08/2020)”

Ganhou muita força nas últimas décadas, ditando uma “moda” adotada pelo cotidiano dos japoneses, principalmente dos jovens e adolescentes. Seu significado traz a compreensão de algo que é amável, fofo, bonito, “possível de ser amado”, e está associado a timidez, infância e delicadeza. É a busca por um sopro a mais da juventude para se livrar das “obrigações” esmagadoras da vida adulta no Japão. A expressão *kawaii* pode ser relacionada a uma pessoa, seu jeito de agir, de vestir, sua aparência no geral, ou ser até mesmo revertido para o ambiente como lanchonetes, comidas, objetos pessoais entre outros. Embora na época era muito usado para se aproximar de uma estética mais feminina, hoje em dia ela pode ser usada para designar quase qualquer coisa. Sendo assim, você pode chamar de *kawaii* tanto uma ação, como um objeto, uma situação, entre outras coisas.

Segundo Iago Fillipi, mestrando em Comunicação na Universidade Federal do Ceará (UFC) e pesquisador da cultura nipônica (ano) adolescentes japonesas começaram a escrever, nos anos 1960, com uma caligrafia mais arredondada e cômica que foi banida de escolas. Na década seguinte, esta forma de escrever foi comercializada e se expandiu pelo país, aparecendo em embalagens, artigos de papelaria, revistas e quadrinhos. Junto da escrita, a vestimenta e a atitude dos adolescentes ajudaram a construir a estética visual do *kawaii*. Os jovens se vestiam de maneira extravagante e colorida e ainda copiavam gestos e maneirismos de personagens de animes e mangás. Ao mesmo tempo, o Japão estava em um cenário de modernização que possibilitou uma quebra na cultura tradicional. Se antes o *kawaii* era mais um adjetivo para designar certas coisas, hoje ele passou a ser uma conduta importante para construção de um certo tipo de atitude dos japoneses, que interessa principalmente à economia. Usando roupas coloridas, e fazendo uso de gestos graciosos para se comunicarem, ser *kawaii* significava mais do que estar fofo, ou ser adorável, seu ponto principal a ser abordado era desafiar os padrões de normalidade e de seriedade em que as pessoas principalmente os jovens e adolescentes estavam imersos. Esse ambiente foi e continua crescendo e sendo uma força de criação, e até hoje mostra com força em diversas áreas comerciais do Japão, apesar do consumo majoritário femininos, existem muitos homens que consomem e aderem o estilo de vida *kawaii* através de roupas, acessórios, fazendo cosplays², porém, ainda causa estranheza em muitas pessoas e se revela como uma forma de preconceito

² Cosplay é uma atividade que consiste em fantasiar de forma que fique idêntico ou próximo do personagem que deseja homenagear. É comum ser visto em eventos Geek Otaku.

aos homens que aderem à cultura *kawaii*, e muitas vezes são denominados de *otaku*³. Com isso, há também uma perspectiva identitária e sociopolítica.

Em países ocidentais o *kawaii* é visto de forma diferente, algumas vezes como algo bonitinho, infantil e fofo, já em outras podem ser sexualizado, seja por pessoas que não conhecem e acham diferente, levando para uma vertente mais de fetiche, tanto na esfera Geek otaku que também pode ter esse tipo de sexualização voltado para o fã service ou *lolicon*⁴. É comumente visto em eventos de cultura japonesa, animes, cosplay e cafeterias ligadas a cultura japonesa.

(...) Dessa forma, como movimento, o *kawaii* é paradoxal: quebra barreiras de gênero, mas estabelece outras; é um movimento impulsionado por mulheres, mas constrói um modelo de comportamento feminino a ser seguido; foi criado e é ainda desenvolvido por fãs, mas foi fortemente englobado pelo capitalismo contemporâneo; e cria uma liberdade de pensamento e imaginação, mas ao mesmo tempo pode sexualizar e objetificar o que pode ser visto como feminino e infantil. Apesar das críticas e de possíveis questionamentos sobre a legalidade ou moralidade de certas representações estéticas, o *kawaii* pode ser considerado um movimento de contracultura sacudindo certos alicerces de gênero e expectativas sociais em face de uma ênfase maior a expressões individuais, infantis e femininas. (RIBEIRO.DELTON.Sexualidade e feminilidade: O paradoxo do movimento estático- cultural kawaii)

³ Otaku, pelo mundo, significa ser fã de animes, mangás, novels (histórias escritas, acompanhadas de ilustrações no estilo anime), cosplays, doramas e/ou videogames japoneses — levando, muitas vezes, a um interesse geral pela cultura japonesa (língua, gastronomia, história, etc.).

⁴ *Loli* é um termo japonês para uma menina que não atingiu a idade para consentimento sexual. Também é usada para um dos gêneros vendidos em animes e mangás conhecido como *Lolicon*, que é associado a pessoas que tem um impulso psicológico reais e procuram pessoas que agem dessa forma “*Loli* de ser” para se envolverem em relacionamento. Geralmente as personagens têm características infantis, voltados para o modo de se vestir, pensar e agir, às vezes podem ser mesmo crianças dependendo da obra (mangá/anime).

3.2. O que é *Henshin*?

É comum vermos em animes, mangás e séries de *Tokusatsu*⁵ personagens que mudam de aparência, ganham uniformes estilizados, mudam a cor de seus cabelos, cor dos olhos, às vezes mudam fisicamente, ganham acessórios para enfeites ou como armas entre outros aspectos. Essa transformação tem um nome que age como uma palavra de mudança, ou podemos até pensar nela como um “feitiço” para ativar uma metamorfose chamada então de *Henshin*. “*Henshin* é uma palavra japonesa que pode ser traduzida como "transformação" ou "metamorfose". A palavra é frequentemente usada em animes, *tokusatsu* e mangás, especialmente em séries de super-heróis ou ficção científica, para descrever o ato de mudar de forma ou aparência(..)” (Kevin Henrique,2024)

(...) *Henshin* é geralmente feito com a ajuda de um objeto mágico, um dispositivo tecnológico ou simplesmente por meio da vontade do personagem, onde a transformação é acompanhada por narração de palavras e uma trilha de fundo. (..) Essa ideia de transformação é um tema comum em muitos animes e mangás, e a palavra "*henshin*" é frequentemente usada para descrevê-la. A transformação pode ser física ou também apenas nas habilidades, roupas e equipamentos. (...) O gênero de transformação/*henshin* (em japonês, "*henshin hero*") tem suas raízes no gênero *tokusatsu* populares na década de 1950, que se refere a produções audiovisuais com atores reais e efeitos especiais.

(HENRIQUE, Kevin. *Henshin-Transformação nas obras japonesas*. Suki Desu. 2024)

Sendo assim *Henshin* se tornou o símbolo do *mahou shoujo*, também foi usado em títulos de mangás e revistas como a revistas *henshin* lançada nos anos de 2000 a 2002 aqui no Brasil com colaboradores que moravam no Japão, sendo assim, as informações sobre animes e mangás chegavam em primeira mão. A ideia de transformação/*henshin* é algo muito comum se pensar em aspectos que envolvem a cultura japonesa, incluindo a mitologia, a literatura e a

⁵*Tokusatsu* é uma abreviação da expressão japonesa "*tokushu satsuei*" que quer dizer “filme de efeitos especiais”. Sua origem não vem dos cinemas e sim dos famosos teatros kabuki japonês, que usavam os efeitos especiais práticos como explosões. Apenas na década de 1950 é que esse gênero tomou forma e começou a crescer graças a um personagem que todo mundo conhece, o Godzilla, além de fazer muito sucesso o gigante popularizou o gênero. É interessante ressaltar que antigamente tudo que tinha efeito especial era considerado um *tokusatsu*, mais ao passar dos anos foram surgindo categorias que atualmente são divididas entre os Sentai ou Super Sentai, *Kamen Rider*, *Metal Hero*, *Ultraman*, *Henshin Hero* e *Kyodai Hero*, *Kaiju*. É importante lembrar que apesar do gênero ser do Japão, ele não se restringe apenas a produções nipônicas.

arte. Por exemplo, em muitos contos e lendas japonesas, os personagens passam por um tipo de transformação, sendo assim, eles podem se transformar em animais, monstros ou seres sobrenaturais para enfrentar desafios ou resolver problemas. Apesar de para alguns não fazer sentido, a ideia de *henshin* não é apenas uma forma de adicionar emoção e drama às histórias, na verdade, ele traz algo mais profundo como conseguir representar a jornada pessoal de autodescoberta e crescimento envolvendo os personagens principais. Sendo assim, *henshin* é com um veículo que guia a jornada do “herói” da trama e pode trazer mensagens inspiradoras para os espectadores, pode ser motivos de incentivo a enfrentar seus medos, problemas e inseguranças visando alcançar seu verdadeiro potencial mediante evolução e trabalho duro.

4 O MAHOU SHOUJO

Conhecido no ocidente como “*magical girls*” ou “*garotas mágicas*”. Resumidamente, o *Mahou shoujo* é um gênero de anime/mangás que surgiu como um subgênero do *Shoujo*⁶. Inicialmente o *Mahou shoujo* voltado para o romance, porém, com os anos de evolução se adaptando as décadas, se modificou criando personagens diversas desde as mais inocentes, crianças, moças apaixonadas, bruxas, meninas com sonhos até as heroínas que conhecemos hoje. Tem como ponto marcante histórias sobre meninas em idade escolar entre 7 e 18 anos, que podem nascer com poderes mágicos, e normalmente vindas de outro mundo, ou podem ser meninas normais que ganham poderes mediante um objeto mágico que possibilita uma transformação chamada de *Henshin*. Com o *henshin*, ganham poderes sobrenaturais como força, agilidade, visão, capacidade de invocar energia, força sobre-humana, cura, agilidade, além de poderem aplicar essa “energia mágica” em golpes diretos, corpo a corpo, ou concentrar para lançar magia ou projétil como é de costume ver nos animes de *shounen*, como Yuyu Hakusho (Fig.1) e Inuyasha (Fig.4).

Com suas habilidades assumem missões como salvar, a cidade, a terra ou até o universo, lutam contra qualquer tipo de vilão, sendo monstros, generais, chefões, rivais e entidade que se tornem uma ameaça. Apesar de serem uma criação japonesa, se espalhou pelo mundo, ficando conhecidos no ocidente como “*magical girls*” ou “*garotas mágicas*” e foi replicada em alguns países dando vida a desenhos como as meninas super poderosas, Lolirock, Miraculous as aventuras de lady bug, Winx, W.I.T.C.H entre outros. Seus temas são variados e trazem flexibilidade se moldando a qualquer temática, como: contos de fadas, bruxas, robôs gigantes, idols, RPG, princesas, sereias, mitologias, heroínas, samurais, históricos, atuais, alienígenas entre outros.

O gênero pode ser descrito como um programa de anime (ou mangá) no qual garotas normais, de nove a catorze anos, adquirem poderes mágicos. A narrativa se desenvolve a partir das formas como elas manejam seus poderes para salvar as pessoas de alguma ameaça enquanto tentam conciliar com suas vidas comuns, mantendo suas identidades em segredo. Outras convenções fortes no gênero são a utilização de acessórios para a

⁶gênero criado no japão para histórias voltadas para o público feminino

transformação, como varinhas, e a presença de animais de estimação.
(MACHADO, 2021)

Objetos mágicos, o que são?

O objeto é uma ferramenta mágica que comporta energia que vai ser moldada para transformação do seu portador, esse objeto pode ser qualquer coisa normalmente associado a objetos do dia a dia das mulheres como: pó compacto, broches, anéis, cordões, etc. Para que esse objeto possa ser utilizado e encontrar seu dono normalmente ele é sempre doado a garota mágica escolhida e pode vir geralmente de três formas.

1 - Mediante uma missão: A garota é escolhida por um ser “superior” como um deus, rainhas mágicas de outras dimensões ou pet mágico portador de um objeto mágico.

2 - Invocação: Quando um ser superior leva a garota escolhida para algum lugar (planeta, dimensão, livro, etc.) e dá a missão para voltar para casa ou fala de alguma ligação pessoal da garota com o lugar.

3 - O objeto pode estar escondido: A garota é escolhida de uma vida passada, possui descendência mágica, é um tipo de “vaso” ou canal de um ser mágico antepassado.

Um dos fatores que mais chama atenção nos *mahou shoujo* são o *henshin* devido às mudanças que ele confere ao portador. Com a transformação sempre vem a mudança de aparência, isso inclui mudanças de roupas, cor de cabelo, cor dos olhos, acessórios, calçados diferenciados, cabelos que mudam de tamanho, e às vezes até mesmo a personagens que muda suas características físicas radicalmente, mediante a uma coreografia com muito brilho, deixando as heroínas bem femininas e *kawaii*. O *henshin* também têm a função de proteger o corpo do tempo, dos ataques e de identificar a partir da forma civil. Junto à transformação vêm os acessórios alguns de enfeites outros se tornam armas e combate como: varinhas, báculos, cetros, armas tecnológicas, espadas, sabres, tiaras mágicas, batons, canetas entre outros, capazes de lançar magias de ataque, defesa, metamorfose, e coisas que nem somos capazes de imaginar, visto que depende da imaginação do escritor.

Inicialmente as garotas mágicas eram solas, tendo somente amigas desprovidas de magia, como acontece em *Sakura card captor*, *Super Pig*, *Prétear*, *Sally* e entre outros animes. Já a partir da década de 1990, se tornou comum haver grupos de heroínas, nascendo assim as famosas equipes de garotas mágicas, sendo da dupla até quantas o autor quiser. Esse formato de grupos tornou as histórias mais dinâmicas em todos os aspectos, principalmente quanto à narrativa, desenvolvimento dos personagens em todas as esferas, além de explorar melhor a força de equipe, dos sentimentos de amizade e união. Melhorou os aspectos de combate com lutas corpo a corpo, ataques solos e em grupo, mesmo mantendo a individualidade de cada personagem. Abriu também espaço para introdução de cores diversas em seus uniformes além dos figurinos criativos de equipe, por fim e não menos importante, criando muitos leques dentro das histórias, aumentando assim, os enredos por poder focar em cada personagem e até mesmo no desenvolvimento dos vilões.



Figura 7: Lolirock (2014)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/e4/78/31/e47831962432a138915575ce405249c1.jpg>



Figura 8: Mermaid Melody (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/5b/27/ed/5b27ed43aa67bea24564adb97b1e9171.jpg>



Figura 9: Sasami: Magical Club (2006)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/c3/85/50/c385508d06a26ae9df54af537e5083a0.jpg>

Algo bem recorrente nos animes/mangás do gênero é a ênfase na figura feminina, não só nas protagonistas, mas também nos personagens à sua volta. Não é que não existam meninos, ou homens, entretanto, a maioria são personagens femininos de todas as idades, ganham bastante tempo de tela, com aparições e falas, além de mostrar a vastidão do universo feminino como

acontece nos animes *shounens* onde os meninos têm maior participação. Entretanto, podemos notar que o público masculino tem aumentado em relação ao *mahou shoujo* e talvez por isso, possamos ver mais meninos se destacando com papéis importantes ao lado das protagonistas, mas, não tirando seu lugar de destaque. A seguir destacarei algumas características relevantes, que observei serem recorrentes na maior parte dos animes e mangás do gênero.

4.1. Características marcantes no mahou shoujo

4.1.1 A idade de ouro

Para ser uma garota mágica, você deve estar na escola. Mas, por que isso acontece? Afinal, para ser super-heroínas não precisaria necessariamente estar na escola, não é mesmo? Porém, esse pré-requisito tem um motivo muito importante, e bem simples, baseado no que chamamos de público alvo.



Figura 10: Ojamajo Doremi (2001)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/6f/27/b6/6f27b6f742d022173cd2508511d8b1b1.jpg>

A escolha de idade para protagonistas é de preferência a que chamamos de escolar, e é assim pela relação com seu público-alvo, que inicialmente eram majoritariamente de estudantes entre do fundamental 1 e 2 e colegial. Sendo assim, era mais fácil que as meninas se sentissem representadas e se identificassem com as personagens, criando um apego emocional, representatividade e empatia. Retratar o dia a dia de uma menina na escola e seus conflitos na adolescência era mais interessante do que focar em uma personagem mais velha que tivesse que lidar com as responsabilidades de adulto. Uma observação interessante sobre o processo da idade também está ligado a fase da adolescência, pois, quando você se torna adulto você “perde aquela essência sonhadora” que nos faz acreditar que podemos tudo, sendo assim, a idade também está relacionada diretamente com os momentos que

vivemos entre a infância e adolescência, e o que o poder mais forte utilizado no gênero que é a força das emoções. Para ser uma menina mágica não basta somente ter coragem, precisa ter

um coração que sonha e acredita no impossível, afinal, a magia é exatamente isso, algo impossível que acontece sob a vontade daquele que a controla.

Podemos entender claramente que lidar com questões adultas não atrairia o público que mais consumiria os mangás, principalmente em seus primórdios quando o país estava saindo de uma guerra, e muitas crianças estavam órfãos ou precisavam deixar sua infância para ajudar a família, e também de certa forma, podemos pensar que não atrairia nem os próprios adultos, afinal, em um momento de descontração procuramos nos envolver com algo que nos tire da nossa realidade mesmo que a mencione e não que nos mantenha presos nela. Apesar do gênero ainda tratar de temas importantes e profundos, e fazer com que meninas mais novas por algum momento experimentem a vida jovem ou adulta por algum período, o enfoque continua sendo durante a infância e adolescência. Sendo assim, o gênero retrata as dificuldades, temores, alegrias, perdas e conquistas da adolescência e da infância, às vezes trazendo um pouco da realidade do mundo adulto, a beleza que vemos nas histórias é como os temas são circundados por uma leveza, e simplicidade para tratar até assuntos pesados durante a infância e adolescência. Entretanto, devo citar que em algum momento no período da história do *mahou shoujo*, houveram meninas mágicas adultas ou jovens, porém, voltado para o público masculino da época, mostrando mais a questão sexual das personagens como vestimentas, aparições de nudez, ou semi nudez e como agiam mais sexy mesmo mantendo o “inocência” em algumas ações do seu dia a dia, entretanto, não focam no confronto dos problemas enfrentados na adolescência, sendo assim, não é um período que irei abordar durante a linha do tempo.

De acordo com Saito (2014), o poder dessas garotas mágicas era de se transformar em uma versão mais velha de si mesmas, experimentando um pouco das obrigações da vida adulta, como os deveres domésticos e o romance. A moral das histórias desse período era que isso não vale a pena, a magia de ser mais velha não é melhor do que a magia de ser shoujo.(MACHADO, 2021)

A partir das características de construção do gênero *mahou shoujo* até aqui, podemos entender que sua força motriz vem do poder da juventude, das emoções e dos sonhos, e mesmo experimentando a “maturidade” mediante uma transformação que te leve

momentaneamente para o que seria o seu futuro, no interior dessa personagem ela ainda é uma jovem ou criança que não tem seu pensamento modificados pela idade. Sendo assim, sua verdadeira força ainda se mantém intacta para vencer as forças do “mal”, ou superar obstáculos de sua vida, seja pessoal ou de uma missão importante. Além da exaltação da juventude, destaca - se também, o fato do “ser fofinho”, da menina que é “*kawaii*”, que tem o rosto fofo, que tem uma forma de agir que passa a sensação de fofura e sofisticação, ou de suas vestimentas norteadas pelo mundo feminino criado na cultura patriarcal japonesa, seja mediante estampas, cores, modelo da roupa, corte e penteados de cabelo e entre outras características. Outro fato importante para ser citado sobre a juventude é que mesmo sendo uma menina muito mais nova, ela sempre vencer homens maduros e fortes, até mesmo mulheres adultas mais velhas do que elas, mostrando que a juventude supera qualquer poder.

4.2 A “bruxa” e as “meninas mágicas” - os dois maiores arquétipos

Falando em características, é válido lembrar que o *mahou shoujo* se concretizou a partir junções de fatos que foram se repetindo a cada projeto até se tornarem uma veia principal para o ramo, construindo-se ao longo dos anos de seu desenvolvimento. Uma das primeiras características marcantes do gênero são os arquétipos da Bruxa e da garota mágica. A Bruxa é a menina nascida com o dom da magia e as meninas mágicas são as que fazem *henshin*, ou seja, se tornam mágicas ao adquirir um objeto composto de magia para causar a metamorfose. Apenas esses dois arquétipos foram capazes de gerar diversas narrativas, gerando futuramente um novo nicho onde meninas nascidas mágicas, tinham uma versão civil e podiam fazer o “*henshin*” para sua versão mágica. Normalmente as meninas que têm o sangue mágico de família, são moradoras de outras dimensões ou mundos paralelos, e por algum motivo acabam vindo para a terra para cumprir alguma missão ou até mesmo satisfazer algum desejo pessoal, como acontece em *Sugar Sugar Rune* e *Nanatsu Drops* onde as meninas são enviadas à terra para uma missão e disputam para obter o trono do “mundo mágico” que vivem. Ou pode ser como em *Mahou Tsukai Sally*, que vem para a terra por curiosidade e passa a gostar do planeta e decide ficar para sempre tendo que esconder sua magia, apesar de a usar para resolver problemas do seu dia - a - dia, ou como no longa-metragem do *Studio Ghibli*, *Kik's delivery*, que apesar da bruxinha viver na terra, a magia e as bruxas ainda vivem de “forma separada” do mundo se misturando com ele somente quando precisam começar suas missões, sendo assim, desenvolvem uma carreira

usando seus poderes para ajudar os humanos em seus problemas do dia-a-dia. Entretanto, a primeira opção de ser enviada por missão para a Terra, é geralmente a mais usada nos animes/mangás, buscando construir uma boa narrativa com mais aventura, romance, amizade e rivalidade.

É importante ressaltar que o termo Bruxas, não quer dizer que todas as meninas sejam aquele arquétipo de bruxas que conhecemos, com vassouras, gatos pretos. Podemos entender que da mesma forma que qualquer pessoa que fosse vista fazendo “magia” na idade média era chamada de bruxa, essa nomenclatura foi absorvida pelo sub gênero do *shojo* por algum tempo para se referir às meninas que usavam magia antes do que conhecemos como meninas mágicas e *henshin*.



**Figura 11: Sugar sugar
rune (2010)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/17/a0/b6/17a0b62dff0c9354265d0bd4293e257a.jpg>



**Figura 12: Nanatsuiro
Drops (2006)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/60/99/27/609927745db2fe1bf891afda863edf94.jpg>



**Figura 13: Mahou Tsukai
Sally (1966)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/0f/5a/42/0f5a42114e96eb092d29af260bce69f6.jpg>

Em contrapartida, as meninas que ganham poderes normalmente são da Terra, e podem ou não ter uma ligação mágica de sangue com um passado distante relacionado a outro mundo, ou até mesmo sendo uma encarnação como acontece em *Sailor moon*, que a protagonista Serena está ligada diretamente a família real de um reino mágico na lua e ainda é a

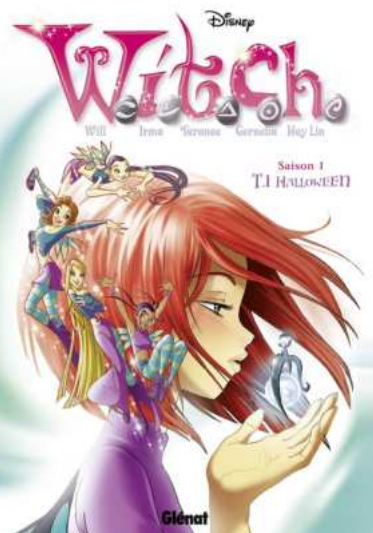
encarnação da princesa que morreu, ao mesmo tempo que é uma sailor guerreira. Houve um tempo em que as “bruxas” eram maioria nas histórias de *mahou shoujo*, porém, as meninas sem magia parecem ter ganhado mais atenção e espaço com os anos, se tornando mais atraente aos olhos do público e dos roteiristas, talvez pela ampla opção de como podem ser trabalhada as histórias e sua proximidade da realidade do público alvo. Além, de gerarem maior expectativa através de suas transformações, e poderes adquiridos pelo seu objeto mágico. Temos alguns exemplos disso, o anime *Super Pig* (Fig. 14); uma menina normal que admira uma super-heroína acaba se envolvendo com um porquinho mágico alienígena chamado Yggy que lhe dá o “pó compacto” que a permite se transformar em *Superpig* (Fig. 14), uma porquinha heroína. Em contrapartida, temos *W.I.T.C.H* (Fig. 15); as meninas são escolhidas por um objeto mágico chamado de o coração de *Kandrakar* para se tornarem as novas guardiãs de seu poder e proteger a terra e o mundo da magia.



**Figura 14:Super Pig
(1998)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/84/28/d1/8428d1442a6ff9160015bfd3a30a854f.jpg>



**Figura 15: W.I.T.C.H
(2001)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/b4/90/71/b490717ab46aebf167692b36917e2ac3.jpg>



**Figura 16:Himitsu no
Akko - chan (1963)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/41/f8/8d/41f88d07972396b72d32c2010cb43a23.jpg>

4.3 Os grupos se diversificaram

A próxima característica abordada pode ser considerada a que revolucionou todo o gênero em questão de narrativa e desenvolvimento, a existência dos grupos de meninas. Introduzido por

Sailor moon buscando características do super sentais, ficou nas veias do gênero perdurando até os dias atuais, sendo muito comum partir de duos até grupos que passam de sete



Figura 17:Star X As forças do mal (2015)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/b1/ca/6c/b1ca6ca1e2ad0e7f5de35280494635ac.jpg>

integrantes dependendo do enredo. Afinal, ter mais personagens em cena é ter mais possibilidades para explorar a história de muitas maneiras, além de estender o alcance de empatia com o público, desenvolvimento de personagens, quanto a personalidades, roupas, simbolismos, entre outras coisas. Se pensarmos bem, é difícil encontrar alguém que diga que não gosta de nenhuma heroína de um grupo, assim, há uma diversidade de protagonistas e das pessoas que irão consumir aquele material, mesmo que haja uma que se destaque mais que as outras (normalmente a líder), todas ainda podem ser a preferida de uma pessoa. Hoje o mais difícil de se ver são garotas mágicas, no mínimo sempre teremos uma dupla, não é uma regra, mas, que todos tentam seguir de

alguma forma, afinal temos *Sakura Card Captor* para provar que ainda existem garotas mágicas solas, apesar de seu companheiro de aventura ser um menino “mágico” como acontece em *Miraculous*, onde *Catnoir* divide a tela com a protagonista *Lady Bug*. É válido salientar que os grupos também podem ser de gêneros diversificados, principalmente em desenhos que se inspiram no *mahou shoujo*.



Figura 18:Miraculous As aventuras de Ladybug (2016)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/61/e3/fe/61e3fef6c974f80b20279c52730f2681.jpg>

4.4 Os mascotes/pet mágicos

Pets ou animais mágicos, são como chamamos os pequenos seres que são portadores de magia natural, e sempre estão envolvidos com as garotas mágicas. Geralmente vivem em



**Figura 19: Franquia
Precure - Mascotes (2004)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/2d/a9/73/2da973e5da067b5a5d0f3dc8510bf8f.jpg>

reinos, planos e mundos onde a magia é forte e real, sua aparência pode variar conforme a obra que estão inseridos, sendo animais fofos, bonecos, ou até híbridos de várias raças. Em sua maioria, têm a capacidade de falar ou se comunicar pela mente, eles podem ser apenas civis daquele mundo, ou ter cargos importantes como protetores, sábios, príncipes, governantes, guerreiros, além de entrarem em nomenclaturas de “raça” mágicas como deuses, fadas, alienígenas, espíritos entre outras. Sua função está relacionada a alguma missão, seja para salvar seu planeta, passar conhecimento, ser um acompanhante, portador e protetor de um objeto mágico, ajuda as personagens principais a descobrirem e treinarem seus poderes e as guia pelo caminho da heroína, além de sempre ser a parte mais fofa da equipe.

No início do gênero eles apenas estavam alinhados ao companheirismo com as protagonistas, para ser o amigo que auxilia ou até mesmo o ponto de descontração da história. Com a evolução do gênero, eles também foram se desenvolvendo e ganhando mais importância e espaço nas histórias, assim, chegaram até mesmo a serem guerreiras dentro de alguns animes, obtendo formas de evolução para animais híbridos ou atingindo a forma humana. Usando a franquia *Pretty cure* (Fig.20) como exemplo, eles também podem assumir forma de objetos e até alcançar a forma humana quando preciso mesmo que algumas não durem muito tempo, já outros podem ter um propósito e poder interno que os elevam a forma humanoide por mais tempo, sem causar esgotamento, porém, um ataque muito forte contra eles podem fazer essa “metamorfose” se desfazer os trazendo para sua aparência primordial, esse tipo de transição também acontece com *Kerberos* (Fig.21) de *Sakura Card Captors*, quando sai de sua forma de ursinho para o leão alado e volta para ela por falta de energia, e com os gatos de *Arthemis* e *Lua* em *Sailor moon* (Fig.22).



**Figura 20: Yes!
Procure 5 (2007)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/04/9e/7e/049e7e3af558f51e6e3948d2b2e83b2c.jpg>



**Figura 21: Sakura Card
Captor - Kerberos (2000)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/0f/5e/3e/0f5e3e7975825535177be489d872950d.jpg>

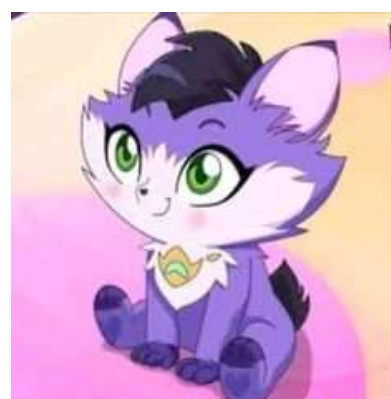


**Figura 22: Sailor moon -
Lua e Artemis (1990)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/e5/1d/61/e51d61e11610ecb3465bflbec5654713.jpg>

O pet mágico, podem aparecer nas séries de números variados, ou seja, pode ser apenas um ou um para cada heroína, dentre as suas habilidades ele pode fazer aparecer objetos mágicos que aumentem o poder das protagonistas, doar magia interna, compartilhar sua força agindo como uma “chave” no mecanismo de transformação, podendo fazer parte ou não do objeto de transformação como acontece em *Delicious Pretty Cure*, na sequência de transformação o “pet” vira o “alimento” que dará força de transformação a personagem, e ao final ele fica incluso na bolsa lateral da roupa da heroína. Ou em *Healing Precure*, que o pet mágico também se junta ao báculo de transformação enquanto a magia durar ativa, ou em *Heartcatch* onde as fadas liberam as fichas mágicas para as meninas possam introduzir no frasco de perfume e ativar a magia de transformação. E algumas vezes podem usar metamorfose como acontece em *Lolirock* (Fig.23) com o “mascote” *Amaru* que em sua forma pequena lembra um tipo de canino roxo, mas, ao se transformar, assume a forma de um cavalo alado sendo a montaria das meninas.



**Figura 23: Lolirock -
Amaru (2014)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/736x/69/95/a1/6995a14f428b310d28e5a536cc2d854b.jpg>

4.5 Objetos mágicos e sua importância



Figura 24: Smile Precure - Compacto (2012)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/c9/55/93/c95593b23f23bcf74d1ec724a82b8c9d.jpg>

Como explicado anteriormente, para fazer o *henshin* é preciso que o personagem tenha em mãos algum tipo de objeto que desencadeia esse mecanismo, seja ele mágico, tecnológico ou até mesmo a união dos dois. No gênero a maioria deles são em forma de pó compacto, espelhos e frascos que lembram perfumes, uma grande jogada do gênero reafirmando o feminismo usando coisas do dia - a - dia das mulheres para lhe conferir poder, entretanto, você ainda pode ver que são muito variados tendo dispositivos como: canetas, broches, cartas, celulares, anéis entre outros. Esses dispositivos podem ser acionados de muitas maneiras, por meio de palavras mágicas, runas, ou outros objetos que se encaixem com ele como uma chave.

Normalmente após a transformação esse objeto fica em algum lugar como ornamento na roupa da personagem seja como, broche, ou em uma bolsinha, dele também podem sair magias de ataque, se metamorfosear em bâculos, varinhas, espadas, arcos, ou seja, coisas que ajudem as protagonistas em sua empreitada contra o mal. Podem sofrer alteração conforme o poder das personagens se eleva, agindo como meio visual para demonstrar isso além das roupas e ataques.

É interessante ressaltar que a ideia de *henshin* de usar objeto mágico que viralizou por anos como o mais famoso para transformação veio do anime Himitsu no Akko - chan, onde a protagonista conseguia mudar de forma usando um espelho mágico. A escolha por esse objeto pode ter sido baseada na praticidade de ser carregado, não ocupa muito espaço, é um dos acessórios feminino mais usados, na bolsa de uma moça sempre haveria um espelho e um pó compacto para tirar o brilho do rosto, às vezes até dois em um como é a ideia da maioria dos objetos de *henshin*.



Figura 25: Himitsu no Akko - chan(1962)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/50/11/d9/5011d9467a530dc29144ab7e2565351e.jpg>



Figura 26: Ojamajo Doremi (2001)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/b6/41/6b/b6416bbefd037af7810ace68999e1074.jpg>



Figura 28: Sailor Moon - Compacto (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/72/f3/42/72f34220d6965b107eb6df8db8fae18d.jpg>

4.6 Transformação, a verdade por trás do *henshin*



Figura 29: Go Princess Precure - Cure Twinkle - Hibiku Yamamura (2015)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/b2/51/4a/b2514a2cf61f714705a812ef8ef46e9a.jpg>

A transformação no gênero com certeza é a coisa mais marcante e se tornou a linha principal para se considerar dentro do *mahou shoujo*, seja uma mudança total de aparência ou só uma troca de roupa/figurino para cada batalha como em *Sakura Card Captor*. O mais interessante nelas é que chama muito atenção, as músicas de impacto, a frase de transformação, o brilho, a coreografia enquanto a mágica acontece empolga os espectadores, destacando mais uma vez elementos que marcam a feminilidade, seja para

deixar a personagem mais fofa, ou até mais provocante em algumas situações, entretanto, essa transformação tem mais funções do que apenas deixar a personagem glamourosa. A transformação mágica pela qual as meninas passam deixa de imprimir um crescimento físico e se torna apenas um embelezamento - maquiagem e roupa - para que fiquem ainda mais fofas. Para essa nova fase de garotas mágicas, crescer já não é mais sinônimo de poder, ao invés disso, elas já são poderosas sendo shojo (MACHADO, 2021)

As transformações de *henshin* no início do *mahou shoujo* não eram como conhecemos hoje, a mudança estava atrelada ao crescimento provisório da personagem sendo adulta ou adolescente. E daí uma metamorfose para virar uma ocupação desejada no momento, por exemplo, ser uma aeromoça, vendedoras, cantoras, princesas, etc. Porém, após a década de 1990 as transformações ganharam outro sentido, o crescer não era mais sinônimo de poder, elas precisavam de mais do que isso para atuar diante dos vilões, sendo assim, o *henshin* começou a ser conferido como meio de adquirir poder de batalha e proteção para o corpo junto a beleza. O *henshin* traz uma importância mais profunda além do que só embelezar a personagem, primeiro agrega poderes sejam eles, mágicos ou sobre humanos, segundo transforma seu corpo mudando suas características além de embelezar age como disfarce, terceiro as roupas que agem protegendo o corpo das heroínas dos golpes durante a batalha, e das temperaturas climáticas agindo como uma armadura, sendo assim, podemos entender que a transformação age como uma máscara de proteção à sua identidade. As características físicas também podem variar durante a transformação, como acontece em *She ha* princesas do poder e *Doki Doki Precure* com a personagem *Cure Ace/ Aguri Madoka*. Apesar do carro chefe do gênero serem as transformações que mudam toda a sua aparência, há casos como em *Sakura Card Captor* que não temos uma mudança feita por magia, entretanto, ela acontece quando Sakura troca de roupas criando um figurino especial para cada vez que vai capturar as cartas, e em *Shakugan no Shana*, mas, ao em vez das roupas mudarem temos o cabelo e os olhos como destaque quando a personagem *Shana* invoca seu poder de *flame haze*.



Figura 30: Doki Doki Precure - Cure ace - Agure Madoka (2014)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/736x/d6/b8/94/d6b894142acc3af3e7e7b1898545c461.jpg>



Figura 31: Shakugan no shana (2002)

<https://i.pinimg.com/236x/a5/ba/ca/a5ba5093e89f6028ff142e0171a14a.jpg>



Figura 32: Shakugan no shana - Flame Haze (2002)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/236x/53/2e/40/532e40eb7f2bb95701272ead0837cd3a.jpg>

Outra curiosidade sobre as transformações é que elas também são um indicador de níveis de poder e marcam seu processo de evolução. As transformações podem mudar conforme o seu nível aumenta conferindo, novas roupas, armas, acessórios, às vezes cores diferentes de cabelos, magias e armas e podem ser invocadas com objetos mágicos novos ou como acontece em alguns casos o mesmo objeto turbinado. Podemos pensar na transformação das heroínas como a evolução de *Goku* em *Dragonball*, quando ele ainda tem uma cauda de macaco e faz a transformação de *Oozaru*⁷ similar ao que acontece ao lobisomem na lua cheia, depois quando atinge a transformação de super *sayajin* na luta com *freeza* e subsequentemente as que vieram depois a cada elevação de poder. No gênero, essas mudanças de nível de poder podem ser algo sutil ou muito óbvio e geralmente se reflete em suas roupas e acessórios e estão presentes em muitos animes e mangás, porém, aqui cito um deles que é muito conhecido e mostra claramente essa elevação de poder através de suas transformações estamos falando do clube das *Winx*.

Winx Club é um desenho animado de fantasia e aventura italiano, foi lançado no ano de 2004 e criado por Iginio Straffi e produzido pela Rainbow SpA. A série tem a temática *mahou shoujo* com tema de fadas e moda, contando com vilões, rivais, e todo um mundo mágico, foca na amizade, nos sonhos, nas missões, aventura, romance e esforço para proteger o que se importa. Contém 8 temporadas, e 3 filmes, é voltada para o público infantil entre as idades de seis e quatorze anos, gerou uma franquia internacional de brinquedos, livros, roupas, DVDs quadrinhos entre outros produtos. *O clube das Winxs*, conta a história de um grupo de fadas que se conhecem em um internato chamado *Alfea* que fica na dimensão mágica, a escola é voltada somente para fadas para que aprenderam a controlar seus poderes, e lá elas se unem para salvar o universo enquanto conciliam com as suas vidas de adolescentes comuns. Durante o período que elas vivem em *Alfea*, as meninas têm seus poderes provados ao longo das temporadas. O grupo é formado por cinco garotas,



Figura 33: Clube das Winx (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/4b/f0/3c/4bf03c4431a4acf0e77ae9e9af4ce1c6.jpg>

⁷Oozaru, significa Macaco Gigante - forma adquirida pelos sayajins quando eles possuem cauda e olham para a Lua cheia do desenho Dragonball.

apesar de serem fadas cada uma está ligada a um elemento simbólico sendo Bloo - fogo, Stella - sol e lua, Flora - Natureza, Musa - música, Tecna - tecnologia, Aisha - Líquidos, para minha análise focarei na personagem Stella.

Stella é uma das integrantes do clube das *Winx* (fig.33) e uma das personagens que tem mais tempo de tela, é ela que leva Bloom para *Alfea* e está sempre ao seu lado, ficando como o braço direito da líder como na maioria dos *mahou shoujo*. A personagem tem foco em moda, além de ser a princesa de um planeta chamado solária, apesar das notas baixas é uma das integrantes mais fortes da equipe. Inicialmente as fadas têm uma transformação básica chamada de fada da moda no caso das amigas *Winx*. Esse é o nível de transformação mais baixo de uma fada, possibilitando sair da forma civil para a de fada e usando os poderes básicos, conta com uma roupa básica seguindo as cores e temática das personagens com muito glitter já que são fadas. Porém, além da mudança de roupa, cabelos, calçados e maquiagem o que é a interessante na mudança de transformação das *winxs* é que seu aumento de poder é notado pela mudança das asas, a cada mudança se transformam, sendo assim, no começo elas possuem, asas pequenas e básicas.



Figura 34: Club das Winx - Stella (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/2c/44/c7/2c44c78cd32283f6ba27142c5dc69b0b.jpg>



Figura 35: Club das Winx - Stella - winx - (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/42/aa/f3/42aaf3e794840c171e3509a01eca8772.jpg>



Figura 36: Club das Winx - Stella - charmix (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/236x/eb/48/a4/eb48a40ebf0cea876eeb133929bb66a4.jpg>

A segunda transformação não chama muito atenção para esses elementos de mudança, pois, é bem sutil, se chama *Charmix* (fig.36), que impulsiona a energia mágica de uma fada, a tornando mais potente, lhe permitindo usar sua magia em lugares onde ela não é capaz mesmo em sua forma de fada. O interessante é que na evolução das heroínas no *mahou shoujo* nada vem de graça, sempre existe uma condição para se ganhar poder e isso muitas vezes é relacionado com alguma superação pessoal, quebrando essa barreira a heroína transcende, no caso do *Charmix* (fig.36) elas só alcançam esse poder ao superar uma grande dificuldade pessoal. Como acessório, as fadas ganham uma bolsinha com a insígnia que as representam ou representam a dificuldade superada, e suas asas ganham um brilho mais forte. Porém, como esperado, ao usar esse poder ela pode acabar exausta, sendo assim, funciona da mesma forma que as primeiras transformações de *Goku*, usando-o mais uma vez como um exemplo conhecido. Depois de *Charmix* (fig.36) as fadas tem mais um nível antes do que chamam de nível superior que seria o *Enchantix* (fig.37). Nessa forma elas são capazes de usar poderes como o Pó de Fada e Miniaturização, são capazes de usar cura em si e em outras pessoas, além de serem capazes de fazer poderosos feitiços escuros, sendo assim, com essa capacidade elas chegam ao nível de fadas guardiãs da Dimensão Mágica. Esse poder só pode ser alcançado quando se faz um ato de autossacrifício para salvar alguém de seu próprio planeta ou por sua grande força de vontade em casos especiais. O interessante é que essa condição vem com falha de alcance de nível de poder tornando a transformação incompleta em seu alcance de magia, sendo assim, a fada não pode usar seus poderes de Miniaturização e pode perder facilmente o controle.



Figura 37: Club das Winx - Stella - Enchantix (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/236x/4c/7f/67/4c7f67c3b50d5e99e531cc5dbf3b146f.jpg>



Figura 38: Club das Winx - Stella - Believix (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/236x/1c/fd/b0/1cfd/b0f575acf46716c120d688b31f28.jpg>

Nessa última transformação podemos notar que as roupas se tornam mais bem trabalhadas com um glamour diferenciado e elegante, os sapatos se tornam mais uma espécie de decoração além das asas, que remetem a algo superior já que chegam ao cargo de guardião, que para uma fada em qualquer história é um nível alto de poder. Após isso as fadas possuem outras transformações chegando ao nível superior e descobrem através da diretora Faragonda que existem níveis infinitos de transformações de nível superior que podem ser adquiridos por qualquer fada que chegue ao *Enchantix* (fig.37), seria a última forma. Sendo assim temos o *Believix* (fig.38) a primeira forma superior do nível de fada alcançado por sua crença na magia, possui três conjuntos de asas que são: *Speedix*, que são asas que permitem a fada voar extremamente rápido; o *Tracix*, que permite as fadas se ligarem magicamente a lugares e ver sua história; e as asas *Zoomix*, que permite as fadas se teletransportarem. Em seguida elas adquirem os dons do destino que são uma evolução do *Believix* (fig.38) se tornando *Sofix*, *Lovix*, *Harmonix*, *Sirenix*, *Mermaid Aquatix*, *Bloomix*, *Mythix*, *Butterflix*, *Tynix*, e *Dreamix*.

Através dessa análise podemos concluir que as transformações do *mahou shoujo*, vem com uma importância maior do que aparenta, e são rigorosamente trabalhadas como em qualquer outro anime/magás de luta, porém, buscam sempre trazer um aprendizado, ou superação para a personagem além de manter a feminilidade e o glamour, afinal as meninas mágicas são guerreiras originais e não tem uma versão masculina a quem se espalham. Pensando nisso, tal característica será inserida na criação da minha personagem Dover Asahon. A mudança se dará mediante características físicas como a mudança de comprimento, cor e penteado do cabelo, para sua primeira transformação com coração esperanto e o seu relógio mágico, e posteriormente haverá mudanças em suas roupas, penteado e objeto de transformação que irá ganhar a insígnia da coragem se unindo ao coração esperanto, e causará uma mudança em seu relógio o tornando uma pulseira com a nova insígnia indicando a elevação do seu poder.

4.7 Magia + tecnologia = Tecnomagia

É muito comum que dentro do gênero estejamos acostumados a ver temas de fantasia, envolvendo magia em diversos mundos, porém, é possível que dentro dessa magia haja o contato com a tecnologia, como ainda podemos ver em *Clube das Wix* (fig.33) com a fada Tecna (fig.39). Ela vem de um planeta que mescla magia e tecnologia, chamado *Zenith*, é



uma fada extremante inteligente e racional, todas os seus ataques são baseados em tecnologia e energia digital que estaria ligado a energia mágica, sendo assim pode criar, gaiolas digitais, paredes de techno energia, um escudo de energia verde que ela mesma nomeia de *Fire WallSua*, além de lançar e canalizar energia, pode criar hologramas digitais que agem como magia e ilusão, e armadilhas que podem restringir seus inimigos.

Figura 39: Club das Winx - Tecna - winx (2004)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/ba/78/cb/ba78cbd1a0ebb8a81aa72f871a1f8222.jpg>

É interessante notar como a tecnologia se desenvolve como uma energia baseada em magia para funcionamento de poderes e de um planeta, mostrando que a magia pode se misturar ao futurismo sem deixar de existir, além de estar presente como um simbolismo na personalidade da personagem, em suas roupas, e asas mesmo com a mudança ao longo do desenho mostra que a tecnologia e a magia são moldáveis e podem evoluir. Outro exemplo de *garotas mágicas* que lidam com essa tecnomagia diretamente é *Corrector yui* (fig.40) que posso dizer que está mais voltado para a tecnologia do que para a magia, apesar de ainda ter um teor de fantasia e garotas mágicas. Yui ganha o “poder” de se transformar quando vira uma *corrector*, uma heroína que entra no mundo virtual para combater vírus vivos de computador, sendo assim seus poderes e roupas são todos “baixados” para se tornarem reais naquele mundo.



Figura 40: Corrector Yui (1999)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/ea/a5/03/ea503340d1ab0e279d6e4fb0cd129d8.jpg>

Já em *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha* (fig.41), onde as garotas utilizam armas dotadas de inteligência artificial altamente avançadas e são capazes de conjurar magias através delas estão ligadas a tecnomagia como a nossa fada tecna.



**Figura 41: Mahou shoujo
Lyrical Nanoha (2004)**

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/ee/44/5e/ee445e178cf620a0874391dd668a74f3.jpg>

4.8 Gritar e dar nome ao ataque te faz mais forte?

Uma prática muito comum no *mahou shoujo* é nomear os ataques, talvez isso seja uma herança do *shounen*. O nome dos ataques tem mais importância do que pensamos, ele nos ajuda a distinguir o que o personagem está fazendo na cena, além de nos mostrar a capacidade do personagem de efetuar ataques diferentes mostrando diversidade em suas habilidades, cria também uma atmosfera de emoção na cena que envolve o espectador, serve como um tipo de super cola para os fãs repetirem e entrarem no clima com o personagem, é um meio de personalizar o personagem mesmo quando é de uma grande equipe para ataques pessoais e em grupo, e ajuda na narrativa, principalmente no mangás que são desenhos estáticos. Podemos notar que muitas vezes o nome do ataque causa mais impacto do que o próprio poder em si, e é normal ser anunciado antes ou durante o processo de execução. Essa é a prática que vem do *kia*.

Kiai é que é quando se grita ao dar um golpe para aumentar sua potência, liberando a força da energia em seu corpo, e até mesmo serve para amedrontar o oponente. Um dos seus objetivos é “amedrontar” um oponente, na intenção de abalar seu psicologicamente antes do ataque físico, sendo assim, existe a possibilidade do oponente fugir antes de se desferir o primeiro soco. Essas são heranças vindas de tempos bárbaros medievais onde vida e morte permeavam os indivíduos todo o tempo, e o destino de uma sociedade era decidido por meio de guerras na ponta de uma lança ou na lâmina da espada. Porém, o *kiai* não tem objetivo só de por medo

no oponente, também tem uma ação motivadora para aquele que o emite, sendo muito comum ver lutadores de artes marciais gritar antes de executar um golpe, pois traz motivação e força. É válido ressaltar que nos animes e mangás, esses ataques podem ser corporais, mágicos, tecnológicos ou por acúmulo de energia, lançada de seu corpo como raios, projéteis, bolas ou moldadas conforme o desejo do portador, essa energia acumulada pode ser também chamada de Ki/energia espiritual/cultivo/magia/força interior/chakra entre outros.

Kiai (気合) é uma palavra japonesa composta por dois caracteres, “KI” podendo ser traduzido como “energia” de forma bastante genérica, e “AI”, traduzido como “unir”. Uma adaptação simples pode traduzir o kiai como um acúmulo de energia, pronto para ser exteriorizado para algum fim. Dessa forma, não pode ser entendido simplesmente como “gritar”. (espírito marcial no artigo tsurugi no michi - O espírito marcial - KIAI: Uma emissão da força)

4.9 O poder da amizade e as emoções como força motriz

Quem nunca viu ou aprendeu que o poder da amizade pode ultrapassar barreiras e dar força aos personagens principais para vencer uma batalha? Ou que as emoções são mais fortes do que qualquer magia? Tema muito recorrente e comum na maioria das animações japonesas, é o uso da força das emoções e principalmente da amizade para superar barreiras. Esses artifícios não são usados somente no *mahou shoujo*, pegando novamente *Dragon Ball* como exemplo, os *sayajins* trabalham basicamente com as emoções para aumentar sua força, *Goku* só conseguiu se transformar em super *sayajin* quando atingiu o ápice da raiva contra *frieza* por matar seus amigos queridos. Outro ponto a se ressaltar e bem comum após a transformação *sayajin* se tornar “normal” é quando *Goku* se sente feliz em estar lutando ao máximo, ou dando tudo de si para proteger o planeta. No *mahou shoujo* não é tão diferente visto que as emoções podem pender para os dois lados da moeda, normalmente iremos vê-la por seu ponto positivo quando é usada para superar obstáculos e não para afundar os personagens.



Figura 42: As Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/83/58/f7/8358f79c275d347cc44335bc05760b80.jpg>

Porém, podem ser citados dois bons exemplos dos dois lados da moeda da força dos sentimentos/emoções. Ambos estão no anime *As guerreiras mágicas de Rayearth* sendo o ponto negativo os sentimentos aflorados das princesas Esmeralda que no início é bom o suficiente para cumprir sua missão, mas, seus desejos pessoais acabam por a colocar em conflito, e seus poderes que ajudavam o planeta começam a se tornar uma grande ameaça. “Na história, quando a princesa Esmeralda perdeu seu foco nos habitantes de Zefir e começou a pensar no seu amor por Zargard, começaram a surgir monstros que aterrorizavam os habitantes. (...)” (Sobrenome do autor, ano). Já o ponto positivo das emoções nesse anime é a chegada das guerreiras mágicas trazidas da terra pela vontade da princesa de salvar o planeta, e ao longo da história as meninas entendem que as emoções são o que movem aquele planeta, sendo assim, ao final elas se

encarregam de dividir com o povo o fardo dos sentimentos para que uma pessoa não se sacrifique e o caos possa reinar de novo.

(...) Na verdade, quando o pilar deseja a felicidade de todos, as condições para a felicidade de cada um se concretizará e, por isso, todos serão felizes. Se por um lado isso é bom e interessante, também existe o lado ruim. Se o pilar perde o foco e começa a pensar outras coisas, o funcionamento do mundo começam a desandar. (...) (CLAUDIO, Luiz. Sobre as guerreiras mágicas de Rayearth: A força do coração e o pilar de sustentação. Blog Nau dos Loucos Reflexão Filosofia e Cultura Nerd. 11 de fevereiro de 2023.)

Sendo assim, as emoções são a força motriz que movem *Cephir*, seja para o bem ou para o mal, assim, acontece em muitos *mahou shoujos* se tornando a fonte e poder as guerreiras. (...) Segundo Luiz Claudio, Blog Nua dos loucos Filosofia e Cultura Nerd (2023), pode-se lembrar do conceito político de Rousseau: a Vontade Geral. Basicamente, o filósofo compreende que, se cada um lutar sozinho para ter suas vontades e necessidades atendidas,

continuaremos em uma espécie de guerra pela sobrevivência. Por outro lado, se aprendermos a agir como grupo, colocando a vontade geral acima da vontade pessoal, conseguiremos olhar para as necessidades individuais e ir resolvendo todos os problemas – um de cada vez – até que todos sejam atendidos e fiquem felizes. No fundo, é esse o modelo de sociedade que Lucy quer para *Cefir*. O autor ainda evidencia quão errado era aquele sistema e a solução para o problema ainda veio da força da emoção, através da personagem Lucy, a líder das guerreiras mágicas. Ao assumir o lugar de esmeralda como pilar, sua primeira decisão foi mudar como o sistema deveria mudar para que não *Cefir*, não passasse pelo mesmo problema novamente. Sendo assim, agora, todos seriam responsáveis em manter o planeta, compartilhando a sua felicidade e o sofrimento. É interessante ressaltar que Lucy se inspira em seu planeta de origem a terra para resolver esse problema, ela observa que na terra a maioria dos países possui formas de governo democráticas, sendo assim, o povo é chamado para cooperarem entre si para alcançar a felicidade de suas sociedades.



Figura 43: As Guerreiras Mágicas de Rayearth - princess Emerald (1993)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/61/64/c3/6164c3a8ca32c02961ce890696c2aed8.jpg>

Nessa hora, lembro do conceito político de Rousseau: a Vontade Geral. Basicamente, o filósofo compreende que, se cada um lutar sozinho para ter suas vontades e necessidades atendidas, continuaremos em uma espécie de guerra pela sobrevivência. Por outro lado, se aprendermos a agir como grupo, colocando a vontade geral acima da vontade pessoal, conseguiremos olhar para as necessidades individuais e ir resolvendo todos os problemas – um de cada vez – até que todos sejam atendidos e fiquem felizes. No fundo, é esse o modelo de sociedade que Lucy quer para Zefir. (CLAUDIO, 2023)

Vemos frequentemente que no gênero as personagens sentem suas emoções muitas vezes de forma “exagerada” em todos os sentidos, sejam emoções ruins, confusas, ou que causem muita alegria. Movidas pelas emoções, é quase certo que a frase “siga o seu coração” vai ser dita em algum momento, mesmo que de forma subentendida, o resultado disso é que muitas

decisões são tomadas com base no que se sente, como um tipo de intuição sobrenatural. Devido ao uso dos sentimentos como força motriz de batalha, as personagens tendem a ter um coração mais puro, compassivo, compreensivo e solidário e estão dispostas a sempre dar uma segunda chance para as pessoas que precisam, entender seus sentimentos, e estão abertas a sempre ajudar as pessoas ao seu redor pensando na melhor forma de ajudar a todos sem precisar sempre recorrer à violência. Mesmo que tal personagem não apresente essas características no início e sejam totalmente opostas a esse direcionamento, em algum momento de sua jornada, ela será provada e seus sentimentos vão mudar aos poucos, afinal, lidar com seus problemas pessoais é uma das premissas do crescimento de uma garota mágica.

Há quem ache esse tipo de trama muito chata, ainda mais pelos discursos motivacionais, ainda mais em meio de batalhas, porém, esses argumentos, “frases feitas” são o que ajudam o personagem a se desenvolver em sua jornada, a se levantar quando está cabisbaixo a ponto de desistir, trazendo assim, crescimento durante a trama, seja pessoal, social ou em grupo. E há quem ache que esse tipo de coisa só acontece em desenhos para meninas, mas, temos alguns exemplos de que até em desenhos para meninos a força da amizade e do amor resolvem problemas como em *Yugioh*, com as falas de superação em momentos de batalhas difíceis em que os amigos ficam ao seu lado o motivando, além da célebre frase do protagonista em “confie no coração das cartas”, também vemos o mesmo padrão em *Super onze*, *Naruto*, *Pokémon*, *Digimon*, *Fairy Tail* entre outros animes, mesmo que não seja tão explícita, a “magia da força da amizade” está lá. Ajudar o próximo e trabalhar de forma cooperativa é um traço muito específico da cultura japonesa e é ensinado para as crianças desde a pré-escola até a faculdade. Mesmo que você consiga trabalhar sozinho e agir sozinho, para que uma empresa vá para frente é preciso que todos trabalhem juntos e conheçam as pessoas que estão ao seu lado, por isso, trabalhar cooperação, amizade, sentimentos e resiliência (amor ao próximo) nos animes e mangás é algo comum ainda mais em alguns gêneros como o *mahou shoujo*.

Para Russell (2015), a estrutura narrativa das histórias de garotas mágicas é muito similar à estrutura da Jornada do Herói proposta por Joseph Campbell. Entretanto, a autora destaca que mesmo o monomito de Campbell não engloba elementos fundamentais das histórias das heroínas mahou

shoujo, como a relevância das emoções de suas personagens: [...] narrativas shoujo [aquelas focadas em um público feminino jovem e adolescente] são de natureza emocional e pessoal. Ou seja, a narrativa é conduzida pelas emoções interiores das personagens, principalmente da protagonista. O autor [da história de garotas mágicas] dá tanta atenção ao evento – nesse caso, as atitudes de bravura da heroína – quanto ele dá às reações da heroína a esses feitos. Portanto, se o monomito de Campbell consiste nos feitos corajosos dos heróis [masculinos] e nas batalhas que ele deve enfrentar, é plausível que uma heroína use traços considerados femininos para enfrentar adversidades. Devido à natureza emocional da narrativa shoujo, é exatamente isso que a heroína mágica faz da maneira mais visual possível. Em vez de subjugar um inimigo pela força, ela pode argumentar com ele, oferecendo bondade e simpatia. (ibid p. 25 – 26, tradução nossa). (VIEIRA, 2020 Aput Russel, 2015)

Para as heroínas, as emoções são uma parte importante do que elas são verdadeiramente. Drazen (2014) em sua passagem no artigo de Pedro Vieira (2020) nos diz: “(...) esse modo como essas heroínas resolvem seus conflitos, por mais complexos que sejam, geralmente por meio de uma palavra ou atitude simples focada no amor e amizade, as aproximam do conceito japonês de uma pessoa *yasashii*.”. Analisando a passagem de Drazen podemos entender que o poder das emoções, demonstração de afeto e carinho podem evitar conflitos resolvendo-os sem precisar levantar os punhos. Uma conversa pode ser mais eficiente do que trocar socos, entender o que o outro passou, e lhe dar um momento para se perdoar e ser perdoado é um ato que geralmente é feito por uma pessoa gentil, e comum no gênero, principalmente quando as heroínas dão essa chance de redenção aos vilões. Essa prática é evidente na franquia *Precure*, começando por seus ataques que são para purificar e libertar o monstro, usado algumas vezes nos generais, e até mesmo no chefe vilânico da temporada, a demonstração de que os punhos podem não ser a melhor escolha também aparece na franquia em um dos episódios finais de *Heartcath Precure*, quando as cures lutam contra Dune e o fazem repensar em suas ações, até que ele decide se deixar ser purificado. “Ao trabalhar em torno de heroínas guiadas pela emoção e que permitem a redenção, a imagem das garotas mágicas acaba sendo envolta por uma carga emocional que confere a essas heroínas um simbolismo de iluminação e esperança, uma vez que elas não apenas eliminam o mal, mas permitem a redenção.” (VIEIRA, 2020)

Do mesmo modo que os mitos que configuram a imagem da Grande Mãe, as protagonistas dos animes de garotas mágicas costumam tomar uma posição protetora e amável perante seus amigos, familiares, amantes e claro, em relação à Terra que defendem. Entretanto, além de protetoras, elas são heroínas, possuem suas próprias armas e enfrentam monstros terríveis. (VIEIRA, 2020)

4.10 Lista de características do Mahou Shoujo

Após a análise e observação das características mais relevantes para as histórias de *mahou shoujo*, defini algumas criando uma lista pessoal, para usar como base na construção da história da minha personagem Dover Asahon, buscando assim introduzir conceitos imersivos que podem ser identificados ao consumir alguns animes do gênero, ou ao ler esse, ou outros artigos sobre o assunto.

1. Protagonistas femininas entre 7 e 18 anos
2. Muitas personagens femininas durante a história
3. Protagonistas nascem com poderes mágicos, ou são escolhidas para serem meninas mágicas.
4. Podem ser da Terra, ou de outro planeta, ou dimensão
5. Sempre tem objeto de transformação para o *Henshin*
6. Se nascer com magia sempre tem um objeto que guarda o seu poder (varinha, cordão, pingente, entre outros.)
7. Pode haver meninas mágica solo ou grupos
8. Sempre tem um mascote mágico
9. O pet mágico sempre está presente como um suporte, doador de magia, conselheiro, ajudante, amigo ou companheiro de batalha.
10. Androgenia voltamos para características físicas, vestimentas, corte de cabelos, trejeitos, para homens ou mulheres.
11. Temáticas variáveis e flexíveis falando sobre: romance, primeiro amor, amizade, lealdade, superação, comédia, emoções, aventura, autoconhecimento, amadurecimento, magia, fantasia entre outros temas profundos relacionados à adolescência ou ao mundo.
12. Mudança nas características físicas durante a transformação

13. Ganho de poderes mágicos, sobrenaturais, sobre humanos e mágicos
14. Sempre tem rivais ou vilões
15. Chance de redenção
16. Uso da força da amizade ou do amor para superar os problemas
17. Sempre tem lições de vida durante o episódio ou os arcos.
18. mudança de roupas, características e objetos mágicos para demonstrar aumento de poder das personagens

5 ATRAVÉS DA LINHA DO TEMPO DO MAHOU SHOUJO

Agora que entendemos o que é o *mahou shoujo* e suas características mais importantes, devo ressaltar que para ser consolidado, o gênero passou por construções e mudanças conformes os anos se adaptando há cada década que foi introduzido, tendo sua data de nascimento nos anos de 1953. Veremos nesse capítulo a linha do tempo do *mahou shoujo* através dos anos, conforme a minha análise pessoal, senso assim, veremos os anos que achei mais importantes que deram frutos (características) que se tornaram comuns nos animes e mangás do gênero.

5.1 - Pré- garotas mágicas

Em 1953 no pós-Segunda Guerra Mundial, o Japão passava por uma reconstrução, os jovens e crianças basicamente não tinham nenhum tipo de diversão ou informação. Devido à guerra muitas coisas haviam se perdido, porém, foi nesse quadro caótico que se iniciou o que podemos chamar de mangá moderno e se deu a partir das publicações do renomado *mangaká* Osamu Tezuka, com o lançamento do mangá *Princess Knight/Princesa e o cavaleiro* ou *Ribbon no Keshi*. Começou a ser publicado em 1953, na revista *Shoujo Club*, da editora Kodansha, e é considerado o primeiro mangá do Japão moderno voltado para o público feminino, trazendo uma história repleta de aventura, romance, humor, drama e fantasia. Sua inspiração surgiu com base nas peças de teatro do grupo *Takarazuka* que era composto



Figura 44: Ribbon no Kishi (1953)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/06/19/99/06199977827298f47165f16acb7ae036.jpg>

somente por mulheres. Além da versão em quadrinhos, a história foi adaptada para animação em 1967 e tornou-se referência como um dos primeiros animes coloridos produzidos no país. No Brasil, teve seu lançamento feito através da Editora JBC em 8 volumes, entre 2002 e 2003, além da série animada que chegou a ser exibida na TV aberta durante os anos 1970, na extinta TV Tupi, e, depois, nos anos 1980, na TV Record, assim, *A princesa e o cavaleiro* fez parte dos grandes clássicos da época ao lado de *Fantomas*, o *Pinóquio da Tatsunoko* e de *Speed Racer*. Mais recentemente, em 2013, a NewPOP publicou a continuação do mangá, intitulado *Os Filhos de Safiri*

A história narra as aventuras da princesa *Safiri* na Terra de Prata, que devido a uma rígida lei de seu reino, ela passa parte da sua vida obrigada a se disfarçar de príncipe para que seu pai não seja destronado e para que ela possa assumir o trono um dia. Porém, o perverso Duque Duralumínio, auxiliado pelo nefasto *Senhor Nylon*, ficam desconfiados sobre sua identidade, tentam desmascarar *Safiri* para que seu filho, o Príncipe Plástico, possa assumir o trono como futuro rei. Mas esse não é o único problema que *Safiri* precisa enfrentar, pois, também há o malvado Satã e sua terrível serva, Madame Inferno para entrarem em seu caminho. Por sorte, ela conta com o auxílio do anjinho peralta Ching que fora expulso do céu devido às suas travessuras e do príncipe Franz, da Terra do Ouro. Apesar de parecer um enredo comum, e que não teria nada de surpreendente, de modo elegante, a série combate o machismo vigente no Japão daquele tempo, mas sem militâncias ideológicas, já que *Safiri* é uma princesa apaixonada por seu príncipe, ou seja, ela não deixa de pensar, agir e sentir como uma mulher por se vestir ou atuar como homem parte de sua vida. A obra aborda abertamente a temática sobre identidade de gênero e igualdade de deveres e responsabilidades, através do drama da protagonista, devido à lei que não permitia mulheres como herdeiras. Com isso, a princesa *Safari* foi considerada um ícone a se destacar por sua personalidade, que não era comum de se ver em protagonistas daquela época, ainda mais se tratando de princesas. Com isso, o mangá foi considerado revolucionário e influenciou as futuras obras de mangás que exploraram a diversidade de gênero de forma sutil única em décadas à frente.

A princesa e o cavaleiro foi considerado o primeiro protótipo do que um dia seria a ideia de *henshin* e de uma futura garota mágica, porém, a “magia” está em seu personagem nessa troca de masculino e feminino, e também pelas características da personagem em ser destemida, lutando pelo que acredita, lutando contra vilões, mantendo sua essência feminina no romance, na compreensão com o outro. É interessante apontar que *Tezuka* experimentou uma abordagem de design de personagens que misturava elementos do estilo europeu com traços mais típicos do mangá japonês. Isso resultou em personagens com aparência única, que se destacavam da maioria das obras da época. Tendo *Walt Disney* como uma de suas influências, tentando copiar seu estilo famoso



Figura 45: Ribbon no Kishi (1953)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/a6/5c/85/a65c85cc946f2d76ac84cf0fb34adb9a.jpg>

de “olhos grandes” tão marcantes nos personagens japoneses, além de outras características como físicos magros, alongados e olhos brilhantes.

5.2 - Revolução das mulheres

Vamos começar esse tópico com uma pergunta, você sabia, que as primeiras histórias feitas para meninas, eram, na verdade, feitas por homens? Estranho pensar que era assim? Pois era muito normal devido à cultura patriarcal da sociedade japonesa da época, onde mulheres não tinham permissão e nem eram bem vistas trabalhando em certos empregos, principalmente se eram majoritariamente atribuídos a homens, como era o caso dos *mangakás*. Com os homens por trás dos roteiros dos quadrinhos, os temas traziam um ponto de vista mais patriarcal, e masculino de como uma mulher deveria ser, se portar, aprender, assim, as protagonistas eram criadas para responderem às expectativas do “desejos” masculinos. Sendo assim, as mulheres que desejavam participar dessa indústria tinham que se manter no anonimato, e não podiam assinar suas obras com seus nomes, então, criavam personas e assinavam usando pseudônimos.

Os mangás para meninos ou shounen mangá cedo começaram a se segmentar, dando origem a revistas para adolescentes mais velhos e homens adultos. Essa nova demografia, seinen mangá, precisava de um número cada vez maior de autores. Quem iria produzir para as revistas shoujo? A demanda intensa e a periodicidade semanal da maioria das revistas da época tornavam urgente a entrada de novos autores e autoras no mercado. Foi assim que se abriu o espaço para que cada vez mais mulheres comesçassem a produzir mangás. E elas foram direcionadas para o lugar abandonado pelos homens, o shoujo mangá. (SILVA, s.d)

A chegada até a indústria de quadrinhos aconteceu a partir do desejo das leitoras e da necessidade de ter mão de obra, pois, muitos homens estavam migrando das revistas femininas para masculinas, deixando-as com déficit de pessoal. Para segurar as demandas crescentes, algumas mulheres eram convocadas para preencher essas vagas, através do seu interesse e capacidade, provocando aos poucos a mudança e uma revolução no meio da indústria dos quadrinhos. Para alcançar esse patamar foi necessário tomar impulso, além da falta de mão de obra elas puderam contar com o avanço da revista *Shojo* (s.d) uma revista voltada para o público feminino trazendo conteúdos diversos além de quadrinhos mensais. A

revista *Shojo* foi uma importante incentivadora das futuras *mangakás*, tinha como proposta a interação entre as leitoras e a revista, que acontecia por meio de desenhos voltados para suas personagens autorais que saía toda a semana. A ideia era que cada leitora desenhasse roupas inéditas ou conjuntos, acessórios para enfeitar as personagens e dentre esses desenhos alguns seriam escolhidos para a publicação do mês. Esse tipo de interação se tornou famosa, levando a revista a transformar essa interação em um tipo de “concurso”, sendo que os melhores trabalhos podiam até ser premiados.

Com a chegada das mulheres no ramo dos *mangakás* as obras começaram a se tornar mais maduras e profundas, passaram a questionar o papel de gênero na sociedade, as definições do que era ser mulher, trazendo boas influências para as meninas da nova geração, transformando o *shoujo* em um meio de autoexpressão. No artigo, Silva (s.d) cita *Mashiko Satonaka*, uma jovem de 16 anos que ganhou um concurso de mangá, e assim abriu caminho para uma geração de mulheres artistas. Durante seu pequeno discurso *Satonaka*, fala como ela mesma poderia desempenhar um melhor trabalho fazendo mangás, e que achava as mulheres mais capacitadas para entender o que as leitoras queriam, afinal, elas eram mulheres também, mas, o que realmente se destaca na sua fala é que era algo que permitia que as mulheres fossem iguais aos homens. “Eu achava que poderia fazer um trabalho melhor eu mesma, e que as mulheres eram mais capacitadas para entender o que as meninas queriam ler do que os homens. (SILVA, s.d).

Após a fala de *Machiko Satonaka* podemos observar que ela nos traz duas questões importantes para a época sendo a primeira que as mulheres, queriam contar as suas próprias histórias com heroínas com as quais as leitoras pudessem se identificar, e isso traria uma ótica da visão feminina sobre esse mundo; E segunda questão permeia o mercado de trabalho mangákas, voltado na época para os homens como citado acima nesse capítulo, sendo assim, as mulheres poderiam provar ser iguais aos homens ou até desempenhando um melhor trabalho. A mudança no setor de quadrinhos foi bem recebida pelo público alvo e pelos editores, que começaram a perceber que as histórias feitas por mulheres eram mais interessantes, e com elas nasciam as primeiras protagonistas que se tornam independentes. Elas não precisavam mais sacrificar seus sonhos em prol da família ou dos costumes da sociedade, agora poderiam almejar um novo caminho sem deixar seus sonhos em segundo plano. É interessante ressaltar que esse movimento de conquista de espaço no mercado de quadrinhos, ocorreu em meados da década de 1960, quando em outros países estavam

ocorrendo fortes movimentos que implicavam em uma mudança na sociedade com foco nas mulheres, o que ficou conhecido como feminismo. Foi por volta dessa época em 1966 que aconteciam os movimentos estudantis de direitos civis no Japão, e na virada da década o movimento de libertação feminina (*ūman ribu woman lib*) e muitas obras feministas foram traduzidas para o japonês dando mais força para as mulheres que buscavam igualdade em desempenhar papéis como homens e serem pagas devidamente para isso.

Na realidade, desde a Era Heian (794 - 1185) havia uma literatura feita por mulheres para mulheres. Elas, as autoras e suas leitoras. (...) exigiam da literatura não as imagens que interessavam aos seus equivalentes masculinos e com os quais eles se compraziam, mas um reflexo de um outro mundo (...)” e o que escreviam “(...) destinava-se a ser lido por mulheres como a autora, mulheres que compartilhassem sua inteligência e perspicácia sutil em assuntos psicológicos”. Assim, ver as mulheres escrevendo e desenhando seus próprios quadrinhos, não representa uma novidade quando a questão é o reconhecimento da autoria feminina.(SILVA,s.d).

Podemos entender, então, que ao criarem seus próprios mangás, feitos por autoras para meninas, as japonesas ocuparam seu espaço em um grande nicho literário, sendo assim, podemos ver essa atitude de conquista de espaço como uma forma de empoderamento. Vale apenas citar que “esse movimento” está voltado para empoderamento de mulheres, é o processo da conquista da autonomia, da autodeterminação. Implicando assim, para todas a libertação das amarras da opressão de gênero, e da opressão a cultura patriarcal. A entrada em massa das mulheres no mercado de mangá modificou radicalmente como os quadrinhos para meninas eram feitos até então. Isso significou, mais que uma mudança na arte (desenhos), como também no uso de efeitos como expressões visuais e não só em onomatopeias, e trouxe a ruptura com lógica linear dos enquadramentos usadas nos quadrinhos, além de uma grande ampliação nas temáticas das histórias desenvolvidas, trazendo ênfase aos questionamentos dos papéis de gênero, amores proibidos e dramas que estão ligados há questões vividas pelas jovens leitoras.

Apesar de terem começado em sua maioria no *shoujo*, as mulheres não ficaram restritas somente a esse gênero do *shoujo*, muitas delas migraram para outras áreas de gênero dentro

dos mangás e passaram a publicar em revistas *shounen* e *seinen* como *Takemiya Keiko*. Alguns preferiam se manter ativas em revistas de vários gêneros, como *Moyoco Anno*, *Tomoko Ninomiya*, *Akiko Higashimura*, *Fumi Yoshinaga*, e, principalmente, *Hiromu Arakawa*, que é autora de mangás só para garotos, porém que fazem sucesso com o público feminino. Atualmente uma boa parte do que é produzido quanto ao *shoujo* mangá ainda tem como público alvo as adolescentes, apesar de terem mangás para o público mais jovem ou adulto. Mesmo com as segmentações de faixas etárias, as mulheres ainda escrevem mais para o público adolescentes, sendo hoje a maioria absoluta dentro do setor de revistas para o público feminino e muitas alcançaram grande projeção também nas revistas para meninos e rapazes como dito no parágrafo anterior. Porém, devemos lembrar que o *shoujo* não foi criado com o intuito de lutar para o feminismo, ou revolucionar a sociedade japonesa, tais coisas aconteceram pela inserção das mulheres no mercado de trabalho, apesar de algumas obras trazerem temas que tocam na questão do feminismo, não é uma obrigação. Entretanto, devemos acreditar que o *shoujo* foi e é uma ferramenta de expressão daquilo que as mulheres pensam e sentem individual ou coletivamente.

Assim, em seus mangás, além de expressarem a sua singularidade e mesmo reforçarem o senso comum, as autoras mostram que, mesmo em uma sociedade muito masculina, as mulheres podem ter voz, podem produzir para seu próprio consumo e terem prazer e reconhecimento por conta das suas obras. (SILVA, s.d).

5.2.1 Grupo 24

O grupo 24 era chamado assim devido à data de nascimento das autoras datada no ano 24 da *Era Shōwa* (1926 – 1989) que na contagem ocidental seria aproximadamente 1949. Durante os anos 1970 muitos homens começaram a migrar do campo do *shoujo* para o *shounen* abrindo assim, oportunidades para que as mulheres entrassem no ramo. Buscaram mudar a forma rasa das histórias que eram contadas buscando mais fontes de informação, sendo assim, essas artistas, tiveram muita inspiração nos contos da literatura europeia, cultura rock and roll e o gênero *Bildungsroman* (gênero que trata do crescimento psicológico e moral do personagem, desde a infância até a idade adulta). Iniciaram uma produção de narrativas românticas, mesclando uma estética visual simples e delicada dos personagens, mas, ao

mesmo tempo, elaboravam detalhes para os planos de fundo com decorações com flores, bolinhas que lembram as de sabão, as pétalas de sakura (flor de cerejeira) levadas ao vento e os arabescos emprestados do Art Nouveau e Art déco. Algumas autoras resgataram referências dos séculos XVII, XVIII e XIX por apresentarem historicamente uma atmosfera que conduziam a narrativa para um ambiente romântico, mostrando os laços afetivos entre os personagens, os exibindo como a princesa em busca de seu príncipe encantado, ou este salvando uma donzela dos perigos que a cercam. Além de uma estética a que enaltece a narrativa por meio de vestimentas rodadas, cheias de fitas e rendas, os movimentos dos personagens, tanto femininos quanto masculinos, ficam por conta dos modos de etiqueta delicada e sutil encontrados nessas épocas.

Apesar do salto cronológico de alguns anos, devo citar também que além do grupo 24 que surgiu em meados dos anos 60, tivemos outro grupo de mulheres que se destacaram na década de 80 com histórias de mulheres feitas para mulheres que ficaram conhecidas como o grupo CLAMP.

5.2.2 CLAMP



Fig. 46 - Chobits (2002) - <https://i.pinimg.com/564x/2e/44/3/2e443de5f35e5797e849fbff2a04262.jpg> - pg.

O grupo *CLAMP/Kampur* é um grupo de *mangakás* formado exclusivamente por quatro mulheres e existe desde meados de 1980. Originalmente batizado de *CLAMP Cluster*, foi composto por onze artistas, ainda estudantes, que desenvolveram *dōjinshis* (mangás independentes), mas que começaram a criar trabalhos originais por volta de 1987. Seus mangás independentes eram histórias inspiradas em *Capitão Tsubasa* além de enredos yaoi (o foco em romance entre personagens masculinos) de *Cavaleiros do Zodíaco*. O primeiro mangá original do grupo a ser publicado foi *RG Veda* em 1989, e o grupo viu que a demanda por originais era bem grande e crescia em diversas revistas como *Nakayoshi*, *Kobunsha* e *Newtype*, então, passaram a publicar os novos títulos do grupo.

Como passar dos anos o número de integrantes diminuiu até ficar reduzido a um núcleo de quatro produtoras: *Ageha Ohkawa* (ex-Nanase Ohkawa), a líder do grupo, responsável pelo design, argumentos e roteiros; *Mokona Apapa* (ex-Mokona Apapa), a desenhista; *Tsubaki Nekoi* (ex-Mick Nekoi) desenhista e *Satsuki Igarashi* que cuida do design, desenvolvimento e, às vezes, faz ilustrações. Falando superficialmente, o grupo *CLAMP*, tem um forte encontro com o feminino em suas obras voltados para danças, folclores, histórias e discursos, fazendo com que a parti disso surjam problemáticas voltadas para as mulheres, das moças, das senhoras, das meninas, das bruxas, e em suas obras todos os “personagens” femininos das histórias culturais e folclóricas. No Japão, as mulheres estão sob uma ótica de serem a solidez para o homem, seja ele o marido, o pai, ou filho, sendo vista como um porto seguro constante a qual o homem poderia retornar. Com a chegada do grupo *CLAMP*, elas começam a problematizar esse “papel” ou podemos chamar de lugar das mulheres na sociedade e cultura do Japão, e mostram isso através de suas personagens lhes dando muitas vezes duas faces muito distintas, a donzela e a aventureira desmedida.

Se paramos para fazer uma breve análise, a maioria dos quadrinhos, principalmente ocidentais, tem a aparição da figura feminina como uma companheira de apoio, e antigamente pouco se tinha personagens que lutavam. Quando isso acontecia, elas eram geradas de uma “matriz” masculina, se tornando sua versão feminina encaixando-se naquele mundo. O grupo *CLAMP* por sua vez, segue uma linha diferente, buscando trazer em suas histórias a feminilidade mostrada a todo momento e não como uma vertente de uma matriz masculina adaptada. Sendo assim, podemos ver que essa feminilidade está aparente no design dos personagens, sejam eles homens ou mulheres, com feições mais delicadas, roupas mais enfeitadas, entre outros aspectos. Podemos observar isso em *XXX Holic* as autoras mesclam a sinuosidade do feminino com as formas masculinas, os homens não são corpulentos e possuem uma altura além do normal. Além disso, trazem uma pauta sobre a inclusão dos homens nos afazeres domésticos e nas atividades do dia-a-dia, trazendo atona mais uma vez o discurso em que os homens devem ajudar mais as mulheres em seus



Figura 47: XXX Holic (2006)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/236x/ca/b6/0f/cab60f415ab29151b7e88d1fb0e016ae.jpg>

afazeres quando tiverem tempo, para dividirem o fardo da casa ainda mais quando a mulher trabalha fora, sendo assim, teriam direito e deveres iguais quanto ao lar.

Como também discutido por Okin (2008), é preciso repensar os espaços públicos e privados em suas concepções e usos – é preciso haver uma "maior participação dos homens na vida privada [...] com a criação dos filhos e com a divisão das atividades domésticas" (BRUSCHINI; RICOLDI, 2012, p. 260 aput ROSEIRO, s.d)



Figura 48: Sakura Card Captor (2000)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/43/f4/01/43f4013105f7ca847e5408524af685ff.jpg>

Podemos observar esse discurso também no anime *Sakura Card Captor*, já que na família *Kinomoto* há apenas o pai *Fujitaka*, o irmão *Touya*, e *Sakura* em casa, e todos dividem as tarefas sem sobrecarregar, *Sakura* como a única mulher que seguindo os dogmas antigos da sociedade, mesmo sendo mais nova, deveria cuidar dos afazeres de casa sozinha. Essa divisão de afazeres, além de causar o alívio da própria personagem em relação à casa, também age como um ponto de encontro entre os familiares, os fazendo interagir seguindo a agenda que fazem para que cada um tenha sua tarefa e cuide da casa em conjunto. Mesmo que ao longo do tempo, *Sakura* vá se envolvendo mais com os afazeres domésticos, isso parte de um interesse próprio e não de uma obrigação imposta pela educação e sua cultura.

Há naturalidade entre todos os tipos de relacionamentos em *Card Captor Sakura*, não existe brecha para preconceito ou estranheza. Quando duas pessoas se amam no universo CLAMP, elas se amam sem pensar se são hétero ou homossexuais. O amor para o CLAMP vai muito além de gênero — que parece algo bastante fluido — e não há esse tipo de barreira em suas

histórias. Outro ponto muito positivo nos enredos do CLAMP e em Card Captor Sakura em específico, é a retratação de diferentes núcleos familiares. Enquanto na família Kinomoto há Sakura, Toya e o pai deles, o viúvo Fujitaka, na família Daidouji temos Tomoyo e apenas sua mãe. Na família Li, por outro lado, vemos a mãe, quatro filhas e o pequeno caçula Syaoran. Há personagens e histórias diversas com as quais grande parte do público pode se identificar — e isso é essencial em uma obra de qualidade, a diversidade e representatividade.(BARBOSA, 2020)

A *CLAMP* cria um lugar onde as meninas são heroínas fieis a si, sem serem cópias de alguma versão masculina delas, como é costumeiro ver em alguns desenhos, ou mal sabem o porquê de sua existência naquele mundo. Elas lhes dão destaque não somente por serem as protagonistas, mas, em suma suas histórias mostram a busca por seu lugar no mundo, entretanto, ao mesmo tempo, colocando essas meninas em um lugar onde ambos (meninos e meninas) podem lutar juntos de iguais para iguais, entretanto, não foca só em cenas de batalhas, mas, também na relação do enredo com temas sensíveis, com problemáticas que darão impulso para o desenrolar das histórias e vai empolgar o espectador, com diálogos mais elaborados, e cenas e planos de fundos bem mais trabalhadas, requintadas e com adornos.



Figura 49: Angelic Layer (2012)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/f9/a4/4f/f9a44f02e6e409259ed6f5b0d129f647.jpg>

O trabalho da *CLAMP* criado em 1999, *Angelic Layer*, retoma a discussão da imagem mulher homem ao inserir na trama uma garota enfraquecida e sua possibilidade de lutar com um dos brinquedos mais comumente associados a garotas: bonecas. ” (ROSEIRO, ano. Steferson Zanon. O grupo Clamp ou como sentir o feminino em mangás).

Ao trazer o gênero de luta e ação para um mangá shoujo, a CLAMP provoca esse ponto de tensão do encontro entre feminino e o masculino, criando uma imagem que deixa de ser masculina/do homem e/ou feminina/da mulher e passa a ser *imagemmulherhomem*, *imagemfemininamasculina*, reunindo as potências de ambos os gêneros e fazendo emergir outras leituras e produções. (BRUSCHINI; RICOLDI, 2012, p. 260 aput ROSEIRO, s.d).

É interessante ressaltar que nem sempre todas as lutas mostradas nos mangás da CLAMP contém heroínas que salvam o mundo ou estão em lutas corpo a corpo, sendo assim, não estão sempre relacionadas a “agressão” física. Por vezes esse lugar de heroísmo é colocado de formas diferentes usando meios para ela alcançar esse patamar, como podemos ver no Anime *Angelic Layer* (fig.49) citado a cima, *Mizaki Suzuhara* considerada uma menina “fraca” em questão de corpo físico para uma briga, porém, a mesma entra em uma disputa de lutas usando uma boneca especial para tal feito que compensa sua falta de força corporal sendo representada pela boneca. O uso dessas bonecas nos mostra uma linha de pensamento diferenciada para mostrar a força da nossa protagonista, assim, ela gera uma dupla vertente na criação de possibilidades, sendo assim, como comentado acima, a protagonista em si não necessita de força bruta e saúde para estar em uma batalha, sendo capaz de lutar usando sua mente e comando. O interessante nesse quesito do anime é também a utilização de artefatos ditos femininos sendo usado por ambos os gêneros, com roupas e acessórios sem descaracterizar uma boneca ou um boneco. A utilização desse artefato aproxima meninos e meninas para um mundo de luta considerado masculino e a utilização de bonecas visto como feminino.



Figura 50: Angelic Layer (2012)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/a3/c5/70/a3c5701042f4b66702bcabe9f3a40942.jpg>

Essas são algumas das pequenas colocações que o grupo *CLAMP* traz em suas histórias, buscando passar informações para todos os públicos de uma visão mais feminina das coisas sem discriminar os homens ou os excluir do universo, mas, provando que as mulheres podem mergulhar em seu mundo e vice-versa sem nenhum problema, o que apesar de não parecer ainda é tabu na cultura oriental e em outras partes do mundo. Porém, não se trata, só, de um modelo a ser seguido, mas de uma movimentação micropolíticas que vão impactar a sociedade conforme forem divulgadas e consumidas. Aposta está no compartilhamento dessa mensagem para que através dela surja outras composições sociais, outros lugares e olhares diferenciados, visando tornar mais femininas as nossas relações – com o mundo e espaços, os saberes e conhecimentos, com os outros e consigo mesmo.

5.3 - O caminho da magia - Akko e Sally

Akko - chan e Sally as primeiras meninas a serem consideradas “meninas mágicas”, devido aos arquétipos que suas histórias desenvolveram e se tornaram uma das veias principais do que viria ser o *mahou shoujo*, sendo a bruxa nascida com magia, a menina que ganha poderes e por fazer o *henshin*. *Akko e Sally* fizeram sucesso nos anos de 1962 e 1966, chamando a atenção do público mais jovem, justamente por serem menininhas, tornando mais fácil para o público se identificar. Suas histórias estabeleceram dois traços que se tornaram característicos no gênero. Um é o arquétipo da bruxa mágica que apresenta as jovens como bruxas usando poderes mágicos. O outro é o *mahou shoujo henshin* (ou seja, sequência de transformação) que envolve uma jovem se transformando com um item para usar seus poderes mágicos em seu potencial máximo.

Akko é uma típica garota do ensino fundamental com uma grande relação afetiva com seu espelho de bolso dado por sua falecida mãe. Certo dia, o espelho acaba se quebrando deixando a menina bem triste, em vez de jogá-lo fora, ela resolve enterrar seu amado objeto para se despedir. Naquela noite, ao adormecer, *Akko* é abordada por um espírito que a presenteia com um novo espelho, só que agora mágico, proporciona assim, à menina a capacidade de se transformar em qualquer coisa que ela deseja em troca de boas ações.



Figura 51: Himitsu no Akko - chan (1962)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/d/9/63/e8/d963e82f3838857b8cc51356fd2d4f30.jpg>

Akko chan (*Os segredos de Akko - chan*) foi lançado no ano de 1962 na revista *Ribbon*. Criada pelo escritor e ilustrador *Fujio Akatsuka*, o mangá passou por revisões durante seu relançamento nos anos 1929, 1969, 1988 e 1998, trazendo uma nova roupagem, para os personagens, buscando o estilo da época. A habilidade super-humana de *Akko-chan* de se transformar em qualquer pessoa (ou qualquer coisa) é bastante revolucionária, implicando em um senso de liberação feminina (SAITO, 2014, p. 150).

A partir da animação de *Himitsu no Akko - chan* as transformações/*henshin* se tornaram uma das veias principais do gênero, por trazer muitos benefícios para o personagem e o escritor ao desenvolver seus enredos como citado anteriormente no capítulo “*O que é o mahou shoujo*”. Com a habilidade de se transformar podemos entender que *Akko* seria capaz de fazer o que quisesse, ser o que quisesse, sua aparência não limita suas habilidades, que nos lembra o lema de uma das campanhas da boneca Barbie “Você pode ser o que quiser/tudo que você quiser ser”, essa mudança começa com a força dos sentimentos, do desejo. Apesar de *Akko* ter uma condição para continuar usando seus poderes (*Akko* deveria fazer sempre boas ações para mantê-los), não é nada que seja desagradável, e passa uma boa mensagem às crianças, e ensina a ter responsabilidade com o que você possui e como vai atingir as outras pessoas.



Figura 52: Mahou Tsukai Sally (1966)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/2e/47/16/2e4716e864ab0b19d4eb88d891a5a57d.jpg>

Em contrapartida, ao *henshin* temos a bruxinha *Sally*, com o arquétipo da bruxa nascida com poderes muito populares em sua década e nos anos seguintes. *Sally* é uma princesa de um reino mágico que vem para o mundo dos humanos por curiosidade, através do seu poder ela chega ao Japão pela década de 1960. Passando algum tempo, ela acaba gostando do local e faz amizades, decidindo assim, morar em definitivo na Terra, então seus pais, a colocam sob uma condição, ninguém poderia descobrir sobre seus poderes e que ela era uma bruxa. Lançado em 1966, se tornou uma produção adaptada do mangá para a televisão através da empresa *Toei Animation*. *Sally* apesar de ter tendência japonesa, traz um estilo mais ocidental que não era comum na época, sendo inspirado na cultura pop americana,

especificamente na série de TV dos anos 1960, *Bewitched* (A feiticeira).

Mahou Tsukai Sally, mantém o público infantil feminino, traz elementos de fora da cultura japonesa, além de deixar evidente que em seu enredo há mais meninas do que meninos à volta de *sally* e mesmo como personagens coadjuvantes, o que se tornou bem comum nos animes/mangás *mahou shoujo*. Por ser uma das produções que deu início ao gênero, o foco se torna mais o dia a dia da personagem e como ela consegue resolver os problemas que aparecem usando sua magia, apesar de esconder dos humanos. Apesar de *sally* não ser uma



Figura 53: Mahou Tsukai Sally (1966)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/ff/e2/9b/ffe29b4145373b00ee054e2204c5deb2.jpg>

super-heroína, ela ainda precisava manter sua identidade secreta como uma forma de acordo, essa questão da identidade vem da cultura dos heróis americanos assimilada pelo japonês, e foi implantada pela empresa de animação *Toei Animation* na maioria dos seus animes que permeiam o gênero de “heróis”. *Mahoutsukai Sally* criou também um segmento de animação para um público infantil, a partir de sua aparição, fez com que o mercado “explodisse” com a novidade e muitas outras animações foram feitas, a usando como referência, surgindo assim, um monte de “*sallys*”, como acontece hoje com animes em alta, com a mesma temática e até mesmo personagens super parecidos.

5.4 - O desabrochar da rosa

Na década de 1970, havia uma grande agitação social no Japão e as causas eram as manifestações estudantis e o movimento feminista. Muitas jovens começaram a sonhar com uma carreira, em ter seus direitos iguais ao conseguir um emprego, com a queda do preconceito relacionado às funções de trabalho, e com o amor romântico em substituição aos casamentos arranjados pelos quais muitas mulheres ainda passavam. Essa experiência social em que as mulheres são obrigadas a conviver, nos faz compreender o percurso de construção dada sociedade, se tornando algo histórico e cultural, ou seja, difícil de ser quebrado com

fatos ou argumentos, pois, os mais velhos defendiam suas traições quando o mundo estava gritando por evolução.

“O impacto do mangá shoujo do início da década 1970 pode ser notada tanto no desenvolvimento mais intimista da personagem, quanto na configuração visual das mesmas, com formas mais esguias, como também na influência do desenho de moda, da Art Nouveau e da Op Art, mas utilizado na construção dos cenários, assim como nos mangás femininos.”. (FRANÇA, 2020).

Em 1972 surgiu o mangá *shoujo Rosa de Versalhes* da autora Riyoko Ikeda. A história conta as aventuras de Lady Oscar, uma garota criada como um menino por seu pai. Versada na arte da esgrima, ela se torna capitã da guarda real e passa a ser protetora pessoal da princesa Maria Antonieta, mas o crescente descontentamento do povo com a família real, que eventualmente explodirá na sangrenta Revolução Francesa, irá cobrir a história de ambas de desafios e tragédias. Foi considerado um verdadeiro marco cultural e comercial, sendo o



primeiro mangá histórico feito para o público feminino japonês, que fez as pessoas pensarem em colecionar. “A Rosa de Versalhes foi o primeiro mangá histórico para meninas e contava a vida de duas mulheres do nascimento até a sua morte: Maria Antonieta, rainha da França, e Oscar François de Jarjayes, moça nobre que é educada pelo pai para ocupar o lugar do filho que nunca teve. O mangá entrelaça a vida das personagens com os acontecimentos dramáticos que precederam a Revolução Francesa e seu desenrolar. (Elas fazem mangá: Discutindo a importância das mulheres nos quadrinistas no mercado japonês. 2015.)”

Figura 54: Versalhes no Bara (1972)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/70/27/37/7027373417b23c7cd4f654207571f481.jpg>

As experiências que a autora teve terminaram por conduzir uma grande reflexão sobre a condição das mulheres na sociedade japonesa de sua época e, talvez, em outras épocas e lugares. “(...) as pessoas da minha geração que queriam expressar um sentimento ou contar uma história e até esse momento só haviam podido fazer isso através dos romances ou da poesia, descobriram um novo modo de expressão igualmente válido: o mangá. As mulheres também descobriram o mangá e se interessaram por esse novo meio. (...) Finalmente, ao terminar a guerra, as mulheres japonesas já não podiam continuar sendo donas de casa e cuidando dos filhos: sentiam que precisavam trabalhar para levantar o país e contribuir para manter a família. As que puderam buscaram um trabalho que as compensasse não só economicamente, mas também psicologicamente, um trabalho ao qual se dedicar por toda a vida.” (SILVA s.d).

Rosa de versalhes/Versailles no Bara entrelaça a ambientação histórica ocidental do período da revolução francesa do século XVIII, e traz a discussões sobre a reivindicação de inserção do direito das mulheres no mercado de trabalho, questionando papéis de gênero, combate ao machismo, as imposições familiares, senso de justiça, direitos humanos, momentos históricos reais e questões ligadas às demandas feministas do Japão e que estavam em evidência no mundo inteiro. As meninas naquela época eram educadas para serem elegantes, gentis, porém, a autora optou por trazer uma lição diferente, para que se respeite a própria essência e se expresse a própria personalidade. “A protagonista Oscar é o oposto de uma princesa de contos de fadas. Desafiadora, corajosa, lutadora, coronel que comanda seu batalhão na linha de frente, uma mulher com desejos amorosos e sexuais em uma sociedade evidentemente opressora – basta ver a educação que ela teve.(CIRNE, 2020). Oscar é uma mulher que faz o papel de um homem, apesar de um capricho de seu pai por não ter filhos homens, e se torna um símbolo para as leitoras por ser mulheres, desempenhar um papel de homem, fazendo seu melhor para ser reconhecida, ou seja, demonstrar que ela não é apenas um rosto bonito e frágil, que pode fazer qualquer trabalho mesmo que signifique não ser algo que uma mulher faria normalmente para a época.

A busca de respeito e reconhecimento de Oscar, encaixa perfeitamente com a luta das mulheres japonesas naquela época por um lugar de trabalho e reconhecimento na sociedade como indivíduos contribuidores e não somente mulheres de família. No mangá podemos

Identificar duas vertentes do papel, as mulheres primeiro com Oscar que não se dobra aos outros por ser mulher, representando para suas leitoras ser o modelo de alguém que se torna o sujeito de sua própria História e lute por seu lugar no “mundo dos homens”. Já a segunda vertente nos traz a princesa e futura rainha Maria Antonieta sendo apresentada como alguém que está presa ao papel submisso, de quem não pode passar por cima do que as normas dizem para o seu bem ou seu querer, lhe conduz, assim, a um fim trágico.

Ikeda deixa bem claro através de sua protagonista que é o gênero que cria a diferença. Oscar tem um corpo feminino, moldado por uma criação “masculina” que não tolheu suas capacidades, como ocorreu com suas irmãs mais velhas ou com uma Maria Antonieta. A frustração do pai não produziu uma mulher infeliz, mas alguém que toma o destino em suas próprias mãos. Oscar não se vê como inferior a homem algum, nem aceita um papel passivo, nem se dobra à autoridade do pai porque é a tradição. Talvez por esses e outros motivos, as meninas passaram a admirar tanto a personagem, mas do que a figura de Antonieta, a heroína romântica e trágica. (SILVA, s.d)

A ideia para o mangá era focar na vida de Maria Antonieta, desde sua infância até chegar na guilhotina, porém, desse percurso o protagonismo da trama muda focando em Oscar, que ficou muito popular entre as leitoras. Silva (s.d) aponta como a mulher travestida de homem ganha o protagonismo sem a intenção da escritora “(...) Oscar acaba tornando-se a heroína da série, uma mulher que serve fielmente e protege sua senhora, apesar de sofrer por amar o mesmo homem que a rainha, o Conde Fersen.”

Se pararmos para pensar, poderíamos nos perguntar por que Oscar ganhou tanto protagonismo mesmo não sendo a personagem principal? Como citado acima Oscar, não se dobra os dogmas da sociedade, o interessante é que Oscar, ao contrário da maioria das personagens que ficam em situação parecia escondem sua condição feminina para não serem retalhadas, ela deixa claro que é uma mulher, apesar de saberem de sua natureza feminina, ela luta para conseguir que os homens que comanda em seu regimento a reconheçam através de sua competência como superior, e não deixa que tenham a ideia de que ela é somente um bibelô por ser mulher. *Ikeda* também dá à sua protagonista a possibilidade de viver um

romance entre iguais, coisa que para a maioria das mulheres japonesas seria um sonho impossível. Oscar se tornou um ídolo por sua força, liberdade e decisões, porém a personagem vem mais uma vez quebrando esse paradigma. A determinação da personagem por desempenhar bem o seu papel e mostrar sua capacidade pode ser comparada à princesa *Safiri* de *Osamu e Tezuka*. A diferença entre as duas é que Oscar não escondia que era mulher, mas, se fazia forte para ser respeitada em seu posto, daí podemos ver surgir a igualdade de gênero no trabalho, onde homens e mulheres devem ser tratados conforme o cargo que exercem e não por seu gênero. Vemos aqui a importância de ser fiel à quem você é, ou seja, provando que mesmo desempenhando cargos masculinos, uma mulher não se tornará homem, não haverá duplicidade de “gênero”, sendo assim, seus atos não as dirigem ou as tornam homossexuais, como se acreditava na época.



Figura 55: Versalhes no Bara (1972)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/1f/7d/ac/1f7dac8cefe4dc0dd88c9b24a701e2d5.jpg>

Podemos entender claramente a mensagem de *Ikeda* por trás de sua personagem, apesar de mulher, não deixou que seu gênero, considerado frágil, a rotulasse como “incapaz” de realizar suas tarefas. (BENTO,2003) Uma característica interessante da personagem de *Ikeda* é que ela também não abre mão do amor e, nesse sentido, a autora se coaduna com aquilo que era o esperado de um quadrinho voltado para o público feminino. Ela não amava com base nesses pensamentos de status, por sua família e seu pai, mas, sim, conforme o que ela sentia em seu coração, através dessa ótica *Ikeda* rompe com o sistema sexo-gênero que estava sendo discutido nos anos 70, abandona o binarismo e nos oferece a estrutura que admite a relação entre sexo-gênero-sexualidade que se constroem e se relacionam.

“Como diz Cristiane Sato: (...) embora o enredo de Berusaiyu no Bara ocorresse séculos no passado, Oscar e André representavam um relacionamento moderno idealizado para suas leitoras, no qual papéis socialmente pré-determinados entre homens e mulheres estavam sendo discutidos. (SILVA, s.d apud SATO, 2007, p. 52)



Figura 56: Versalhes no Bara (1972)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/3e/93/e4/3e93e461fbf40c71155e5651235a07a5.jpg>

É interessante salientar a forma de expressão e repasse das ideias feministas no Japão dessa época, centrada nas mãos das quadrinistas/*mangakás* que a partir daquele momento escolhiam “parte” do que ia ser publicado e lançado para o público jovem da época, mesmo os homens ainda sendo a maioria editores chefes. Através dos quadrinhos, o Grupo de 24 colocava em suas obras suas inquietações. Mediante papéis de gênero, elas subvertem a rigidez demarcados pela sociedade e pela tradição, sendo questionados. Sendo assim, as discussões sobre o feminismo que em outros países estavam restritas a academias e grupos políticos, no Japão estavam sendo adaptadas para os quadrinhos e disponibilizadas para a grande massa de leitoras. A escolha de Ikeda fez com que os japoneses começassem a ter interesse pela cultura ocidental,

fazendo com que muitas leitoras quisesse visitar o país de Oscar e até mesmo escolhessem suas carreiras, tornando-se professoras e pesquisadoras, porém, apesar de ter incorporado todo um arranjo francês sobre os personagens baseados no comportamento da corte europeia, no fim, Oscar transmite através de sua lealdade, a sua senhora, o comportamento de um samurai, e em um momento posterior se torna um *ronin* (um samurai sem mestre), seguindo o que achava correto.

Além da abordagem feminista velada, o mangá traz pequenas “aulas” sobre a Revolução Francesa. E a HQ é baseada no livro “Marie Antoinette: The Portrait of an Average Woman”, do escritor austríaco Stefan Zweig. Além

de quebrar tabus, salvou o teatro Takarazuka – que estava em decadência e hoje é palco de diversos espetáculos. “(...) A escolha do contexto da Revolução Francesa como pano de fundo representou uma novidade, pois mesmo entre os quadrinhos feitos para o público masculino a escolha era sempre o próprio passado japonês, em especial o período dos grandes samurais. Foi uma proposta arriscada e a série poderia ser cancelada, mas encontrou acolhida entre as leitoras e não decepcionou a editora Kodansha.(SILVA, s.d).

5.5 - A hora das bruxas

“Bruxa” até então era assim que as *meninas mágicas* eram chamadas. Porém, bruxa era apenas uma nomenclatura que se usava para se referir a meninas que usavam magia. Independente se eram bruxas nascidas, que aprenderam magia, que eram descendentes ou usuárias por objetos mágicos, sendo assim, nem todas eram realmente bruxas. Podemos entender o termo como acontecia na Idade Média quando se referiam a uma mulher que fazia remédios, entendia de ervas, andava em grupos, possuía um gato, era solteira e já havia passado da idade ou dançava sob a luz da lua por algum motivo.

Apesar de nesse capítulo estarmos tratando de “bruxas” e parecer que não há nada de novo, analisando alguns animes dessa década de 1970 como *Majokko Megu - chan*, *Magical Princess Momo*, e *Creamy mami*, pode-se observar que há uma mudança no enredo, voltando - se mais para o crescimento pessoal da personagem, e tendo aparição de personagens secundários que ajudarão a impulsionar - las em sua jornada. Além disso, temos uma nova vertente para as *garotas mágicas* salvando seu mundo, conhecendo pessoas novas, experimentando o fracasso, ganhando amigos animais, ganhando poderes por ajudar alguém, realizando sonhos entre outras coisas. Sendo assim, existem algumas características que foram geradas nesse período que foram importantes para a concepção do gênero como conhecemos hoje. A baixo podemos acompanhar uma lista de características feita por mim depois dessa análise usando esses três animes citados acima como base.

5.5.1 características do período das bruxas:

1. Mistura de arquétipos - Bruxas nascidas agora fazem *henshin* para sua “forma mágica” e tem uma forma “civil”.
2. Mudanças de objetivos para as personagens. Foco no crescimento pessoal de sua personalidade durante o enredo, demonstrando evolução.
3. Não saem mais de casa por diversão, fugidas ou por curiosidade.
4. Ganham missões em seus mundos para irem até outro, seja para o reino ou questões pessoais, às vezes os dois.
5. Ainda não são super-heroínas
6. Surgem as rivais, marcadas nessa época como “vilãs”.
7. Surgem as disputas que pressionam as personagens principais amadurecerem ou mudar seu posicionamento quanto a alguma coisa, causando mais esforço
8. Há mais pressão sobre a protagonista para se superar ao longo da história
9. Começam a ter aparição de monstros, e poucos vilões
10. Aparição dos pet mágicos primeiro como companheiros de aventura
11. Depois os pets começam a entregar missões as personagens
12. Transformação em uma versão grande de uma ocupação ainda é comum
13. Transformação em uma versão grande como uma segunda persona
14. Poder de *henshin* para a menina da terra ainda tem limite de prazo
15. Cenários são mais bem desenhados com enfeites e cores
16. o design de personagem se torna mais esguio e alongadas com muitas volutas, espirais além de formas ovaladas imitando o estilo ArtNouveau e ArtDecó.

Com esse movimento da busca de uma figura feminina mais bonita, surgiu um tipo de cultura conhecida como *kawaii*, conforme comentado anteriormente no capítulo que é *mahou shoujo*. Seu significado é de algo amável, fofo e bonito, sendo assim, você pode chamar de *kawaii* tanto uma ação, como um objeto, uma situação, um jeito de ser, uma pessoa que tem hábitos fofos, alguém que é cuidadoso, que se expressa por meio de pequenos atos para serem amáveis, bonitinhos. É comum usarem vestuário com cores claras, tons pasteis, roupas estampadas com motivos mais infantis, babados, fitas, saias rodadas, entre outros. Devo apontar um fato importante para ficar em nossas mentes em que as *garotas mágicas/mahou shoujo* foi o primeiro subgênero de animação japonesa a incorporar de pontual e majoritária

além de intenso a estética *kawaii*, isso se deu devido à relação que aproximava esse tipo de produção com o público feminino jovem. (FRANÇA, 2020.) Assim, foi retomada a utilização de formas arredondadas na configuração visual das personagens, mas com a aplicação de cores menos saturadas, o que produz uma maior neutralidade cromática, gerando deste modo, uma sensação mais sutil.

Desta forma, a cena do mangá shoujo no Japão amadureceu na década de 1970 de uma forma que ofuscou tudo o que acontecia nos mangás para garotos. (...) Artistas influenciados por essas obras femininas como Hideo Azuma começaram a mesclar as formas arredondadas, popularizada por Tezuka com os novos elementos do desenho de personagens das obras shoujo, dando origem a uma nova forma de desenhar garotas nas obras masculinas que ficou conhecido como bishoujo, que significava lindas garotas. (FRANÇA, 2020)

5.5.2 *Majokko Megu - chan (1974)*

Seguindo essa nova estética e as características citadas, dentro do ano das bruxas podemos observar alguns animes que carregam alguns desses componente como *Majokko Megu - chan* - 1974, que traz a história de Megu uma jovem bruxa adolescente candidata ao trono do Mundo Bruxo que vem para a terra para provar ser digna do trono enquanto está aqui ela parecia aprender a controlar suas habilidades e impulsos para provar seu valor enquanto disputa o trono com sua rival e archi-inimiga *Non*. Durante a disputa, Megu descobre emoções que ela nunca soube que existiam e à medida que a história avança, ela prova sua nobreza através das várias provações e atribulações da juventude, evoluindo de uma menina obstinada e bastante egoísta para uma jovem gentil, generosa e amorosa. A série de certa forma buscou sair do nicho infantil para o



Figura 57: *Majokko Megu - chan* (1974)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/96/60/ec/9660ecf07338924675757f72bf9bce43.jpg>

juvenil, introduzindo questões sociais complicadas, como: violência doméstica, abuso de substâncias e relações extraconjugais, enquanto a perda e a mortalidade sublinharam frequentemente o azar de Megu. Megu era frequentemente retratada em vários estados de “nudez” e a série apresentava cenas que antecipavam a ascensão do chamado animes de fanservice, esta foi uma grande ruptura com a animação juvenil tradicional na Ásia e no Ocidente, porém, não foi bem-visto, sendo mais aceito quando entrou no mercado europeu no início dos anos 1980.

5.5.3 Magical Princess Momo (1982)



Figura 58: Magical Princess Momo (1982)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/32/67/c2/3267c29d5735de1c25f409db5aa5316b.jpg>

Em seguida temos *Magical Princess Momo (1982)*, Momo é uma princesa do reino de *Fenarinarsa*, "a terra dos sonhos no céu", que arriscava sair da órbita da Terra e desaparecer, devido à perda dos sonhos e esperanças das pessoas que habitavam o reino. Buscando salvá-lo, os soberanos enviam sua filha Momo acompanhada por três seguidores em forma de animais, para ser sua companhia, sendo eles o cachorro (*Sindbook*), o macaco (*Mocha*) e o pássaro (*Pipil*). Porém, para realmente salvar o reino, ela só irá conseguir após juntar as 12 pedras na coroa mágica, assim, ajudando o planeta a recuperar suas esperanças e sonhos. Para efetuar esse trabalho, Momo se transforma em uma versão adulta de si mesma, com uma ocupação adaptada à situação (aeromoça de avião, policial, gerente de futebol, veterinária e muitos mais). Apesar dos esforços, ela passa pelo azar que qualquer garota mágica gostaria de

evitar, e sua tarefa acaba ficando incompleta quando ela perde a gema mágica e com elas seus poderes somem. A série original atraiu um número considerável de fãs mais velhos do sexo masculino e ao lado de *Creamy Mami*, *The Magical Angel*, e pode ser a criadora da subcultura *lolicon otaku*.

5.5.4 Creamy Mami the Magic Angel (1983)

Por último, nessa linha das bruxas temos, *Creamy Mami the Magic Angel* (1983). *Yū Morisawa* é uma garota comum de 10 anos, vive com os pais em uma loja de crepes e é apaixonada por rapaz mais velho chamado Toshio que só a vê como uma irmãzinha. Certo dia, Yu vê um barco gigante flutuando no ar, que, na verdade, era uma nave, mas, Yu acaba sendo levada e conhece um alienígena chamado *Pino Pino*, que pede a sua ajuda para encontrar o caminho para casa. Para mostrar a sua gratidão, ele decide dar os seus poderes mágicos contidos num pó compacto para Yu por um ano, além de levar seus dois mascotes mágicos, os gatinhos, *Posi* e *Nega*. Usando o encantamento mágico “*Pampurur pimpuru pam pom pum*”, Yu pode transformar-se numa versão mais velha dela de 16 anos. No dia seguinte, enquanto andava pela cidade em sua forma mais velha, ela conhece *Shingo Tachibana*, o gerente da empresa da *Parthenon Productions* que a convence a assinar um contrato para ser uma cantora. Yu aceita o trabalho e passa a usar o pseudônimo de “*Creamy Mami*”, ela se torna um sucesso instantâneo, porém, ao longo de sua jornada como *idol*⁸ ela também conhece antigos residentes de *Feather Star* e seres sobrenaturais.



Figura 59: Creamy Mami (1983)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/76/80/f1/7680f1ca764ea9f304700ef5a5e4bec5.jpg>

A *Creamy Mami* é conhecida como pioneira na nova estratégia de marketing, hoje conhecida como media mix, ou seja, eles usam um anime para promover um novo cantor ídolo menos conhecido. A verdadeira cantora ídolo, *Takako Ota*, atuou como cantora ídolo (*Creamy Mami*) também na história. Abordagem de mix de mídia foi usada com outros Idols em animes diferentes como: *Densetsu Eriko* (1989) e *Idol Tenshi Youkoso Yōko* (1990), *Lemon Angel* (1987), e na versão anime de *Full moon Sagashite* (2002) entre outros não citados.

⁸Resumidamente é um título dado aos artistas da indústria do k-pop. Mais do que cantores, são profissionais do entretenimento. Os Idols são treinados para cantar, dançar, rimar, serem carismáticos e estilosos em cima e fora dos palcos. Basicamente são ídolos, como os cantores brasileiros.

Apesar de A *Creamy Mami* ter usado essa estratégia para promover a cantora, tal técnica já havia sido usada por *Pink Lady Mongatari* em 1978, sendo um anime bem popular na época.

5.6 - A era de ouro das garotas mágicas



Figura 60: Sailor Moon (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/46/9a/9e/469a9e64a2ea937b1310d1d505b24789.jpg>

No ano de 1990, o *mahou shoujo* sofreu grandes mudanças chegando finalmente em seu ápice, essa nova tendência ficou conhecida como a A ERA DE OURO DAS GAROTAS MÁGICAS, pela consolidação do gênero através do lançamento do anime *Sailor moon* escrita por *Naoko Takeuchi*. *Sailor Moon* conta a história de *Usagi Tsukino*, uma garota inocente de 14 anos que acredita ser completamente normal. Certo dia, ela encontra *Luna*, uma gata falante que revela a identidade de *Usagi* como *Sailor Moon*, uma guerreira mágica destinada a salvar a Terra das forças do mal. Ao lado de outras guerreiras *sailor*, ela se torna uma heroína muito poderosa. Um fato na criação de *Sailor Moon* é que, ele não foi criado do zero. Ele é uma continuação do primeiro mangá de *Naoko* chamado *Codename: Sailor V* também reaproveitada na série, aparecendo sendo inicialmente a personagem *Minako* que

tem um senso de heroísmo e usa seus poderes para ajudar as pessoas antes de se tornar *Sailor Vênus* juntando-se ao grupo.

Sailor Moon foi pensada para ser uma história com padrões similares ao *Tokusatsu Himitsu Sentai Gorenger*, mas com cinco guerreiras. *Naoko* com seus editores tinham previsto apenas um arco para a história, já que o intuito da *mangaká* era que ao final do arco as *sailor* morressem, mas, ela foi impedida de continuar com a ideia, pois, seus editores alegaram que se tratava de um mangá “*shoujo*”, sendo assim, ela reformulou o final da série para quando as *Sailors* morrem e acordassem no mundo normal, sem lembranças de suas vidas como garotas mágicas. Trazer as meninas de volta a vida e deixá-las com amnésia foi uma jogada de mestre, por ser uma forma de inserir um gancho para novas temporadas. A decisão partiu do

grande sucesso instantâneo com o público, e a continuação do anime não foi apenas cogitada, mas, encomendada pela editora do mangá e o estúdio responsável, a *Toei Animation*. *Sailor Moon* se popularizou em 1992, através do mangá e foi adaptada para anime no mesmo ano, sendo considerada uma das mais influentes obras do gênero.

SailorMoon foi adaptada do mangá original, e lançado em 1992, passou em alguns países como Brasil, possui 5 temporadas originais, Sailor Moon clássico (1992), Sailor Moon R (1993), Sailor moon S (1994), Sailor Moon Super S (1995), Sailor Moon Star (1996), e o remake de 2014 - 2016 Sailor Moon crystal, que dizem ser mais fiel ao mangá e 2021 Sailor Moon Eternal que em vez de continuar a série crystal foi dividido em dois filmes que se chamou coletivamente de Eternal, e contempla o quarto arco do mangá. Além dos filmes originais Sailor Moon R: A Promessa da Rosa, Sailor Moon S: Corações de Gelo e Sailor Moon SuperS: O Buraco Negro dos Sonhos. Você sabia que Sailor Moon também tem um Live - Action? Feita como uma adaptação com atores, o Live-action foi produzido no Japão em 2003 pela Toei Company. Pode ser considerado um legítimo tokusatsu, feito da mesma maneira que as séries *Super Sentai* e *Kamen Rider*. Além de algumas mudanças que não estão no mangá, também foram apresentados alguns personagens inéditos como a vilã *Dark Sailor Mercury* e a *Sailor Luna*.

Mesmo com um conceito simples, a série definiu novos padrões que modernizaram e renovaram a forma de construção do que seriam as garotas mágicas, dando origens a histórias focadas em ação, com uso de elementos de *shounen*, transformações solos e em grupo, foco em empoderamento feminino, grandes vilões, personagens masculinos como aliados, antagonistas e pares românticos, mascotes mágicos que ajudam as parceiras e tem uma missão mais ampla durante o enredo, itens de transformações variados para cada personagem, misturando uma boa dose de comédia e com muita expressão nas cenas do cotidiano das super-heroínas, além do romance. Teve como inspiração nos Super Sentais trazendo características para o vestuário com a implementação de diversas cores nas roupas, seguindo normalmente as cores do círculo cromático, ou de uma narrativa simbólica e temática, além



Figura 61: Sailor Moon - Sailor V (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/236x/46/fa/93/46fa9305cc6c074ce3ae02279fa19914.jpg>

da implementação do número maior de heroínas, a narrativa trouxe mais desenvolvimento com aventuras de forma dinâmica e histórias mais longas divididas em arcos explorando cada personagem.

Além de explorar a união, a força da amizade e dos sentimentos para evolução dos personagens, as transformações foram um destaque em *Sailor Moon* por se tornarem únicas tanto solo como em grupo, e bem trabalhadas vão das formas mais básicas as de níveis mais altos durante as temporadas. Essas características ajudaram a consolidar o gênero e se tornou o DNA do mesmo, sendo assim, todos os animes posteriores a *Sailor moon* entram nessa “forma” de características para serem considerados do gênero mesmo obtendo temáticas diferenciadas. Além dos enfeites, os báculos se tornaram armas de ataque, entretanto, nem todas as meninas possuem varinhas ou báculos, abrindo um leque para inovações de armas como: tiaras, instrumentos musicais, espelhos, bolas, entre outros objetos, além disso, começa-se a ter magias e ataques de poderes direcionados conforme costumeiro em animes para meninos.



Figura 62: Sailor Moon - Usagi e Minako(1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/ef/3b/2c/ef3b2caeaaf7581be586c3bff9e60bdd.jpg>

O anime também resgatou ideias de alguns mangás da década de 1970 com elementos ocidentais envolvidos em sua trama, desde os personagens até o cenário proposto envolvendo novamente a cultura ocidental e oriental. Na história podemos perceber o uso desses elementos ocidentais na arquitetura, quando o anime foca em mostrar o Reino Da lua (fig.64), um reino mágico de onde a rainha *Serenity* descende temos uma arquitetura mais ocidental e é usada para mostrar lugares mágicos durante a história, resgatando assim uma tradição advinda de animes anteriores. Além, da arquitetura, temos a escolha de cores de cabelos de algumas personagens que remete ao ocidente, como a protagonistas *Usagui/Sailor Moon* (fig.62), que tem o cabelo loiros, seguido de sua parceira de equipe *Sailor Vênus/ Minato*(fig.62). Podemos observar também uma ocidentalidade nas roupas de *Tuxedo Mask*(fig.63), com seu terno, uma capa longa e sua

cartola, além de sua máscara lembrando bastante os bailes de máscaras. O anime também

investe em cenários expressivos, para algumas cenas com brilhos e cores, e em falar nelas, podemos perceber em algumas partes cores de tons pastéis o que era comum nos animes do final da década de 1970. Porém, apesar de alguns elementos resgatados das décadas anteriores, podemos notar que as meninas mágicas em sua transformação não usam mais o crescimento (mudança de idade), agora o foco está em um “embelezamento” (maquiagem, roupa, acessórios) para ficarem mais fofas. Para essa nova fase de garotas mágicas, crescer já não é mais sinônimo de poder, ao invés disso, elas já são poderosas sendo shojo.” (MACHADO, 2021)



Figura 63: Sailor Moon - Tuxedo Mask (1990)

Fonte:
<https://i.pinimg.com/564x/6a/ca/99/6aca990f051633d7f4efbe9a22f4f275.jpg>



Figura 65: Sailor Moon - cenário Reino da lua (1990)

Fonte:
<https://i.pinimg.com/564x/a6/69/69/a66969abd8f846de33d0e0dd0ff9c67.jpg>



Figura 64: Sailor Moon - cenário Tóquio (1990)

Fonte:
<https://i.pinimg.com/564x/98/0d/09/980d099ad2f47f228257340c688c0dc8.jpg>



Figura 66: Sailor Moon (1990)

Fonte:
<https://i.pinimg.com/564x/00/27/41/002741a4f46a99e1a904a2525c234715.jpg>



Figura 67: Sailor Moon (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/33/d8/f6/33d8f6ad42ec09826f758c270f96a4db.jpg>

Esse mesmo diálogo pode ser observado no mundo em que as personagens habitam, configurados por cenários japoneses facilmente reconhecidos pelo público local, como a torre de Tóquio, prédios escolares, entre outras paisagens típicas do país, enquanto que os lugares mágicos como o Reino da Lua e o Reino das Trevas são configurados a partir de elementos arquitetônicos de origem ocidental. (FRANÇA, 2020)



Figura 68: Hora da aventura paródia (2010)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/44/7c/4c/447c4ca98cd8278d31b08d3fd391e219.jpg>

Com sua grande influência, Sailor Moon provocou um tipo de tensão no campo da animação ocidental, chamando atenção por suas diferentes abordagens e produções que protagonizaram personagens femininos. Foi a responsável por desencadear primeira onda de programas de ação com heroínas fofas, nos EUA e na Europa. Sailor Moon até hoje é uma franquia popular por todo o mundo e sua popularidade fica evidente a cada vez que recebe homenagens em diferentes mídias como desenhos, filmes e quadrinhos.



Figura 69: Sailor Moon - A pequena sereia - Ariel (1989)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/af/56/12/af56121e8683165d079cba6d15de34de.jpg>



Figura 70: Incrível Mundo de Gumball (2011)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/35/f2/0e/35f20ed6d7931d4c70b08cfde3c5cb39.jpg>



Figura 71: Luluzinha Teen e sua turma (2009)

Fonte:

<https://universohq.com/noticias/nova-edicao-de-luluzinha-teen-e-sua-turma-homenageia-universo-anime/>



Figura 72: Turma da Mônica jovem o dono do mundo (2008)

Fonte:

<https://petraleao.com/2014/07/08/a-volta-de-sailor-moon/>

Interessante ressaltar que, a história de *Sailor moon* conta com a temática do empoderamento feminino, como também trabalhou a representatividade em diversos níveis. Trouxe para sua pauta muitos assuntos não tratados na época, principalmente a escolha sexual, sendo assim as duas personagens *Haruka Tennou* e *Michiru Kaiou*, que lutam sob a identidade de *Sailor Urano* e *Sailor Netuno*, foram alvo de muitas críticas, causando muita polêmica nos anos 1990. “(...) essa animação ainda apresentava personagens homossexuais (*Sailor Urano* e *Sailor Netuno*) e trans (*Sailor Star Maker*, *Sailor Star Fighter* e *Sailor Star Healer*) entre as

heroínas, sendo assim, uma das animações comerciais pioneiras em representatividade LGBTQIA+.” (FRANÇA, 2020). No Japão, elas são abertamente um casal, porém, nos



Figura 73: Sailor Moon - Haruka e Michiru (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/5c/d3/43/5cd343ccadcc8e12307b9b3ffa1117aa.jpg>

demais países elas foram censuradas, mudando o enredo da trama, em alguns lugares como nos Estados Unidos e aqui no Brasil, por exemplo, elas eram apresentadas como primas. As duas personagens se tornaram um símbolo de amor verdadeiro nos animes e abriram o terreno para outros casais do mesmo sexo que surgiram ao longo dos anos. “Depois do sucesso de *Sailor Moon*, Saito (2014) argumenta, as narrativas de garotas mágicas reviveram com temas que mexem com gênero e sexualidade, com interesses românticos gay e lésbicos sendo explorados abertamente como parte da narrativa em algumas séries, e a adição de temáticas “masculinas”, como cenas de batalha baseadas em Dragon Ball e robôs gigantes.

Em vista disso, —Bishoujo Senshi Sailor Moon! apresentou um contraponto ao modelo de heroína presente nas animações norte-americanas, que eram versões femininas de heróis masculinos, como é o caso da —She-Ra (1985), além de que as personagens desta animação japonesa eram cheias de imperfeições, mantinham uma rotina de uma garota comum, com preocupações com as notas da escola, suas relações com as amigas, e principalmente as emoções que são frequentemente tidas como características femininas, e relacionados à fraqueza, nesta animação, não são tratadas como algo para se envergonhar ou reprimir, mas como o combustível que confere poder para elas lutarem e superar as adversidades (ALLISON, 2000).

Após o sucesso de *Sailor Moon* surgiram outros animes com enredos parecidos, voltados para o público feminino, onde meninas comuns ganham poderes e viram heroínas para salvarem o mundo. Um dos primeiro a surgir foi *Weend Pich Wedding Peach Hepburn: Ai Tenshi*

Densetsu Wedingu Pīchi, (Lenda do Anjo do Amor: Wedding Peach"). *Wedding Peach* conta a história de quatro garotas escolhidas para se tornarem as "Anjas do Amor" e protegerem o mundo dos demônios que querem destruir o amor e a felicidade das pessoas. Cada uma das garotas tem uma personalidade única e um poder especial, e juntas elas lutam contra as forças do mal enquanto tentam equilibrar suas vidas escolares e amorosas.



Figura 74: Wedding Peach (1995)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/36/ae/92/36ae923760f5dff05775819fc29d84c7.jpg>



Figura 75: Sailor Moon (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/05/1f/9d/051f9d76daf0e8f3ef37741d9cb5a51a.jpg>



Figura 76: Wedding Peach (1995)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/2c/aa/75/2caa75e275e7932e777bb6b0757ce6d9.jpg>



Figura 77: Sailor Moon (1990)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/01/30/31/013031f3a10993296e7844b449c65dea.jpg>

Como em *Sailor Moon*, *Wedding Peach* mantém contrapontos com a cultura ocidental, talvez mais relacionado a vestimenta das personagens em suas duas formas de guerreira, usando uma armadura não completa que lembra muito as ocidentais com ombreiras, peitoral, está bem próximo das semi armaduras dos meninos dos *Cavaleiros do zodiaco*. Sua primeira transformação veste as protagonistas em vestido de noiva com um corte e design ocidental, na cor que representa cada uma delas, e estilos diferentes. Nas cenas abertas mostrando a cidade também podemos observar nas arquiteturas alguns elementos ocidentais, como a

escola que lembra uma igreja europeia e um coreto no primeiro episódio com colunas gregas. É interessante ressaltar que durante minha análise pessoal ao assistir o anime *Wedding Peach* pude notar que ele está associado a mitologia grega, apesar de se passar no Japão como *Sailor moon*.



Figura 78: Wedding Peach (1995)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/736x/35/3f/fe/353f5ea1a73afc7479699bc4dc97d820.jpg>

Nessa nova trajetória muitas dessas animações eram protagonizadas por um grupo de garotas, ficando muito famosos o estilo de equipe feito por *Sailor moon*, porém, se tornou bem normal vermos grupos menores como trios, adotando as cores primárias para sua representação. Ao longo do tempo esses novos animes começaram a ter muitas influências de fora do Japão misturando sua cultura à de fora, seja ocidental ou oriental, tendência que começou com *Versalhes no Bara*. Além de temas, mitologias, folclóricos e ousos de simbolismos, o gênero mergulhou fantasia e versatilidade de criar histórias com missões que os jogos de RPG proporcionam, assim, tivemos o primeiro anime baseado nessa ideia conhecido como *Magic Knight Rayearth*/ *As Guerreiras Mágicas de*



Figura 79: As Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993)

Fonte:

<https://i.pinimg.com/564x/36/ed/15/36ed1580e432f6964817876694a8222e.jpg>

Rayearth. É válido ressaltar que além da presença de magia, espadas, mundos sendo destruídos, vilões, e romance, o anime nos traz a presença das Mechas, robôs gigantes.

Essa foi uma excelente década para o gênero *Mahou shoujo*, e a partir daí sua diversidade se afluorou como os ramos de uma grande árvore através o tempo, gerando garotas mágicas como heroínas, samurais, fadas, magas, darks, tecnológicas, tecnomágicas, cavaleiras, reencarnadas, bruxas, entre outras. Resumidamente podemos ver que o gênero teve um grande processo de crescimento até chegar no que conhecemos hoje, e continua se expandido apesar de “esquecidos” por alguns, ele ainda floresce a cada ano.

6. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A escolha do nome para o projeto do diário ilustrado “*Henshin!* Diário de uma garota mágica” se deu através do seu significado de *Henshin*, ou seja, o ato de se transformar, além de ser uma característica marcante no *mahou shoujo*, simboliza a transformação que o gênero sofreu durante os anos até adquirir sua consolidação e mesmo assim ainda se transforma em subcategorias. Já o subtítulo está relacionado diretamente a personagem e seu diário, assim a tornando presente no título sem dizer nomes.

O projeto é um diário em homenagem ao *mahou shoujo*, cujo conteúdo conta com uma breve linha do tempo para mostrar a trajetória do gênero e uma breve história de introdução da vida de Dover Asahon uma menina comum de 13 anos que após salvar Pimu uma “fada” guardiã vinda de outra dimensão, lhe dá o valioso coração esperanto para que ela possa salvar o mundo e o legado das “*garotas mágicas*” se torna assim, uma super-heroína nomeada de Guardiã Lumia.

6.1 Estampas de construção

6.1.1 Pesquisa

A pesquisa histórica foi feita pela internet com acesso aos sites e blogs além de alguns artigos, além da própria experiência da autora. A partir dessas informações, fiz alguns recortes que achei importantes para criar uma linha do tempo que contasse as características e fatos que impulsionam o gênero.

6.1.2 Roteiro do diário:

No roteiro do diário na 1ª parte irei apresentar um enredo autoral que conta a vida de Dover e como ela se tornou uma garota mágica. O enredo foi pensado para ser simples e rápido e foi construído a partir de características que englobam a narrativa do gênero *mahou shoujo*, sendo assim, contém um pet mágico, monstro, vilão, transformação, objeto mágico e poderes. Até então sendo uma garota mágica solo, procura suas aliadas enquanto ajuda Pimu a cumprir sua missão. Já a 2ª parte, a parte histórica ficou dividida em duas partes: 1 - O *mahou shoujo*; 2 - A linha do tempo contendo seis capítulos internos, e para que não ficasse muito grande e

cansativo os capítulos foram resumidos o máximo possível sem perder suas características e informações.

6.2 Design de personagens:

6.2.1 Dover Asahon - forma cicil

Escolha do nome: **Dover** foi escolhido pela sonoridade, é um nome de origem inglesa que significa rio de outono, e também é o nome de uma das cidades do Reino Unido.

Técnicas usadas: desenho à mão livre, desenho digital, pintura digital

Layout do personagem:

Para confecção do layout da personagem, escolhi usar o estilo mangá misturado ao cartoon, e com base de inspiração na franquia *Pretty Cure*, *Sailor moon* e *Sakura Card Captor*, porém boa parte estará apoiada em *Pretty Cure*, além de ter uma preferência por acompanhar o anime, é um dos poucos que mantém o mercado todo ano com temáticas diversificadas. As cores predominantes são de uma palheta em tons mais pastéis, apesar das cores fortes usadas em seu cabelo. A escolha das cores foi baseada nas cores temas da personagem em sua forma de heroína, conforme comum nos animes, geralmente as personagens têm uma cor referente a sua forma de heroína em seu estado civil. Sendo assim Dover carrega as cores azul, branco e rosa em sua roupa escolar, essa escolha também se deu mantendo as características do gênero, sendo muito comum ver alunos vestidos de uniforme na maior parte do tempo já que os períodos de estudo são bem grandes no Japão. A cor vinho vem para fazer contraponto às cores pasteis junto as meias azul-marinho e o cabelo ruivo bem chamativo e curto, dando assim, uma grande diferença na aparência da personagem ao se transformar em heroína.

Durante a concepção da personagem seu estilo mudou ao longo de como ela ia se consolidando, havendo mudanças em suas características como cabelos, que eram longos e enrolados e nas roupas que ela estaria usando.

Pontos relevantes para criar os personagens:

Quanto às características físicas da personagem, estas foram baseadas nas referências de alguns animes levando em consideração as características apontadas no capítulo “*O que é o mahou shoujo*”, sendo assim, ela é uma adolescente de 13 anos, mora com os pais, não é boa e nem ruim nos estudos, é boa em esportes, gosta de ler, escrever e desenhar tendo uma mente bem criativa o que ajuda a aceitar toda a história de virar uma menina mágica bem

rápido sem muitos questionamentos. Além da personagem também foi pensado no que estaria ao seu entorno como uma forma de compor sua existência, assim, teremos um mascote mágico que irá acompanhar em sua aventura chamado Pimu, seguindo os preceitos do *mahou shoujo* Pimu será um personagem fofo, que lembra um animal comum da terra com pequenas características que o diferencia dos outros como suas asas e cauda longa, tive inspiração principalmente no anime *Pretty Cure*, dando uma função à mais à Pimu como uma forma humana não revelada para deixar um mistério de que ele poderia ser mais que um protegido indefeso em certa altura de sua história.

Pensando no desenvolvimento da história da personagem e buscando compor seu enredo seguindo mais características citadas no quadro de *Características do mahou shoujo*, no capítulo *O que é o mahou shoujo*, desenvolvi um clã de vilões nomeados Dark Rose, um vilão sem rosto até então que simboliza todo o mal, seus três generais que estarão em contato direto com a personagem ao longo da história e os monstros usados por eles para atacar as pessoas Negrumes e Astrosos, que já trazem embutido em sua história parte do que o tema central da história quer retratar, que seria bondade, esperança, amor, além de um layout fofo, mas que, ao mesmo tempo, nos situa sobre a condição do monstro se está em seu estado bom ou ruim. O mesmo foi pensado para os generais, obtendo assim uma forma humana e uma forma de “monstro”, agindo como um disfarce, e elevação de seus poderes em determinado ponto da história.

Esboço final civil:



Figura 80: Dover Asahon (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

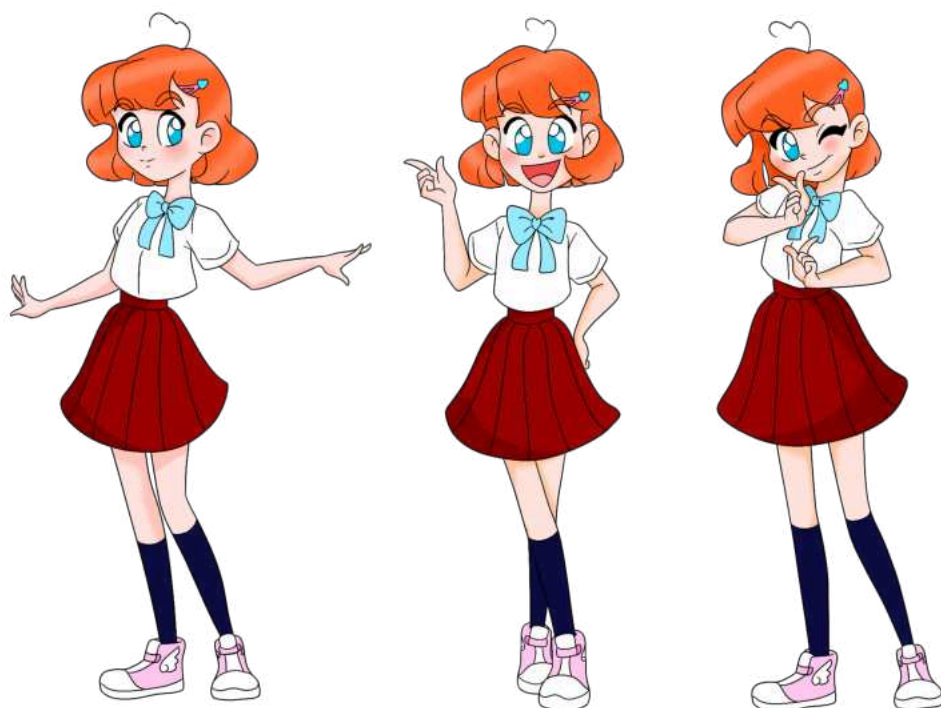


Figura 81: Dover Asahon (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

Outras poses - Dover - usadas no diário



Figura 82: Dover Asahon (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 83: Dover Asahon (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 84: Dover Asahon - chibi (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 85: Dover Asahon - chibi (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 86: Dover Asahon - chibi (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 87: Dover Asahon - chibi (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

6.2.2 Guardiã Lumia - forma heroína

Personagens: Guardiã Lumia.

Escolha do nome: Lumia tem um simbolismo ligado à personagem e sua temática de esperança, vem do verbo Lumiar e é o mesmo que alumina, reluz, brilha ou ilumina. Já o sobrenome **Asahon**, teve inspiração no simbolismo da esperança relacionado às asas, e hon apenas para dar uma boa sonoridade.

Técnicas usadas: desenho à mão livre, desenho digital, pintura digital

Layout do personagem: Para confecção do estilo de heroína da personagem foram usados inspirações nos desenhos *Sailor moon*, *Sakura Card Captor* e *Pretty Cure*, tanto para as roupas, calçados, estilo de cabelo e objetos mágicos.

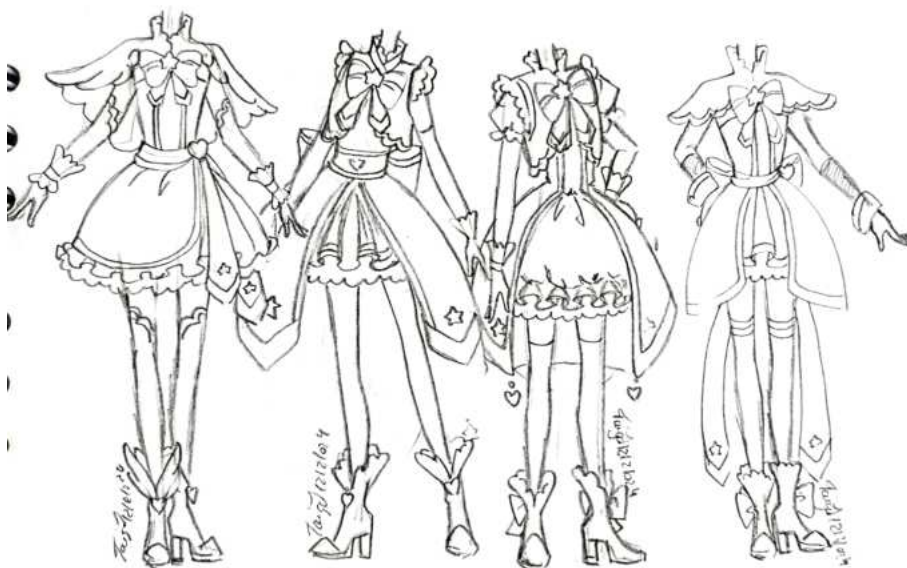
Considerações sobre o layout da personagem:

Como dito anteriormente, as cores foram escolhidas em tons pastéis por passarem a sensação de calma, fofura, e estarem ligadas ao universo “infantil”, feminino e *kawaii*. A escolha pelos

cabelos longos foi para destacar a diferença entre as duas formas da personagem, além de sua cor passando de uma cor muito saturada, que passa sensação de calor e agitação para algo mais calmo e elegante com o azul apesar de saturado, com as mechas rosa que remete a cor prioritária na maioria das líderes de grupo no gênero. A cor branca também entra como elemento neutro, de limpeza, clareza, esperança que é a temática mais forte da personagem. A escolha do azul e rosa para a líder se deu baseado na líder da 20ª temporada da franquia *Precure Cure Sky*, que leva as duas cores, sendo a predominante a azul, em um mundo onde a maioria das líderes é rosa. As formas arredondadas foram escolhidas buscando passar a sensação de fofura, feminilidade e segurança em contraponto a algumas partes pontiagudas, mas que não dão a sensação de perigo tendo as pontas arredondadas.

Como dito anteriormente no capítulo *O que é o mahou shouno* no sub capítulo *transformação, a verdade por trás do henshin*, após análise do desenho *Clube das Winx* e sua mudança na transformação e objetos mágicos que indicam a elevação de nível e poder da personagem, agreguei ao desenvolvimento da minha história essa característica importante para demonstrar a evolução da personagem mesmo que não fosse em um enredo longo, mas, sim, através de sua própria imagem. Sendo assim, Dover terá duas transformações, primeiro feita a partir da joia coração esperanto simbolizando apenas a esperança (fig.84), e a segunda se dará através da junção da insignia da coragem ao coração esperanto (fig.86), lhe proporcionando uma elevação no seu poder através de sua coragem. Por tanto, Dover como guardiã Lumia ganha uma roupa nova que traz o aspecto de uma guerreira inspirada em *Sailor moon*, porém mantém as cores e a característica *Kawaii* com uma pegada mais voltada para a heroína, “cavalheira”, além do novo penteado.

Estudo de roupas - primeiro esboço



**Fig. 88 - Lumia -
roupa(2024)**
Fonte: Ilustração da
autora (Taiga Kinha)

Final roupas e cabelos:

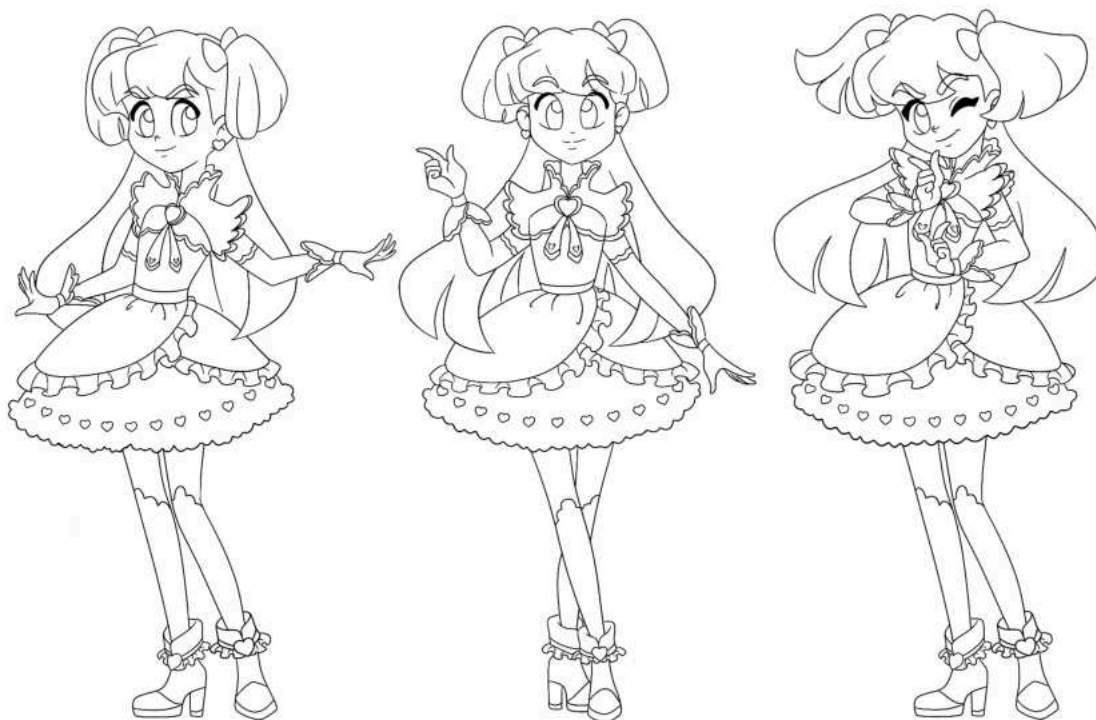


Figura 89: Lumia (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 90: Lumia (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

Outras poses - Lumia - usadas no diário



Figura 91: Lumia - chibi (2024)

**Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)**



Fig.ura 92: Lumia (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 93: Lumia (2024)

**Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)**



Figura 94: Lumia (2024)

**Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)**



Figura 95: Lumia (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

Considerações sobre o layout da personagem segunda transformação:

Como dito acima, Dover como Guardiã Lumia ganha duas transformações demonstrando seu crescimento como heroína, sendo a sua segunda transformação com foco na coragem nascido a esperança. As cores azul, rosa, e branco se mantêm em seu uniforme, porém, com uma mudança de ordem e hierarquia sendo o branco agora uma minoria aparente em suas vestes estando por baixo de uma semi armadura rosa e azul aparentemente flexível protegendo seu peitoral junto a uma “saia” de mantendo a ideia do vestido trazendo uma temática oriental dos samurais, ao mesmo tempo, mantendo o *Kawaii* como saia de pregas muito comum no dia a dia das meninas no japão retratadas em animes como *Sailor moon*. O novo layout traz a ideia de uma guerreira corajosa, um paladino, cavaleiro que está pronto para lutar e proteger as pessoas que ama, a

semi armadura foi inspirada no anime *As Guerreiras mágicas de Rayearth* (fig.42 e 79), na primeira fora de suas armaduras mágicas quando chegam a Cefir. Para homenagear a marinheira da lua optei por escolher o seu penteado colocando corações no alto da cabeça mesclando as duas cores e ainda mantendo a estética fofa, mas, trazendo uma nova “versão” da personagem. Afinal, um penteado pode mudar uma pessoa, e se tornar mais versátil para algumas ocasiões. Por fim, a insignia em seu peito só muda de lado e de forma sendo agora o escudo da coragem, essa nova transformação proporciona a Lumia novos poderes e armas que ela descobrirá com o tempo.



Figura 96: Lumia - coragem 1 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 97: Lumia - coragem 2 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

6.2.3 Objetos mágicos e joia de henshin

Joia mágica:

1ª transformação - Coração esperanto

objeto mágico: relógio esperanto

Joia - coração esperanto:



Figura 98: Coração 1 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 99: Coração 2 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

Considerações sobre a joia mágicos:

A joia foi pensada para ser o símbolo central da magia de Dover assim carregando o simbolismo das asas e do coração. As cores se relacionam com as cores escolhidas da personagem, o azul e o rosa, sendo assim, podemos entender que elas vêm da joia e não de uma escolha totalmente pessoal da personagem. A joia coração esperanto é mais uma das características dentro da temática *mahou shoujo* incorporada na criação de Dover Asahon, toda garota mágica ganha seus poderes de algum objeto, joia, ser superior ou pet mágico, no caso de Dover foi optado por ser de uma joia que é um fragmento de algo maior escondido em outro plano onde a magia flui com naturalidade. Ao ser escolhida pela joia, ela aceita a sua missão e usando sua força de vontade dá uma nova forma a joi coração esperanto a transforando em seu objeto de *henshin*, o relógio esperanto.

Objetos mágicos - relógio:



Figura 100: Relógio 1 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

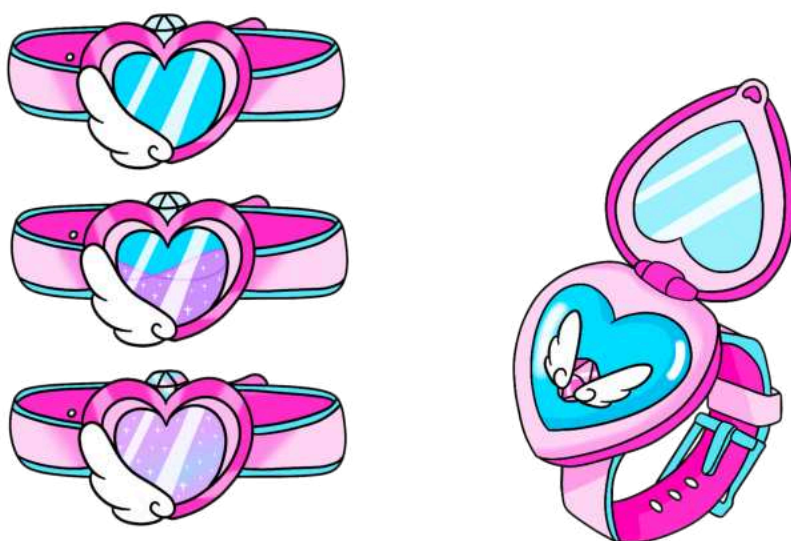


Figura 101: Relógio 2 (2024)

Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

Figura 102: Relógio 3 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

Considerações sobre relógio esperanto:

Toda garota mágica precisa de acessórios, é muito comum se ver pós-compactos, ou broches, cordões, anéis entre outros como o item de transformação, porém, escolhi algo do meu cotidiano, considerando que os eventos ocorridos no enredo sobre Dover são anos a frente do nosso em uma terra “mágica” fictícia, foi escolhido a forma de um relógio mágico com compartimento abaixo de seu vidro para mais de uma função. Design muito comum em relógios infantis da década de 1990, normalmente guardava uma surpresa. Como dito acima a joia se transforma no relógio e a partir disso confere poderes a seu portado para se transformar em uma heroína mágica, além de sua função normal, o objeto ganha uma segunda função em uma elevação de poder da personagem abrindo seu compartimento e mostrando um segundo fragmento com asas, conferindo o poder de metamorfose para a Dover. Essa metamorfose pode lhe conferir a habilidade de se transformar no que ela quiser, seguindo assim, alguns preceitos de animes da década de 1960 e 1970. Assim, ela é capaz de crescer, mudar de aparência ou até se transformar em outras coisas vivas como animais ou partes deles como asas, orelhas entre outros, dependendo assim só de sua imaginação.

Objetos mágicos - Báculo esperanto e frasco de joia Éther



Figura 103: Báculo (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 104: frasco Éther (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

Considerações sobre Baculo esperanto:

O báculo esperanto é uma arma conferida a heroína Lumia, após uma terceira elevação de seu poder, sendo assim mais uma das características comuns em um *mahou shoujo*, as meninas sempre têm armas, e poderes mágicos únicos que as ajudam em suas lutas. No caso de Lumia inicialmente ela começa com os ataques de purificação, sendo seu carro chefe Crescimento reluzir um tiro de energia branca que se transforma em um coração ao atingir o alvo para o

purificar, e posteriormente ganha o Báculo esperanto para aumentar o seu nível de purificação e magias. O baculo foi baseado no anime de *Sakura Card Captor* como uma forma de homenagem, porém, sem fugir do simbolismo que a própria Dover carrega.

Já a garrafinha de coração que carrega os fragmentos da joia Éther (joia mágica central na dimensão mágica de onde Pimu vem) é um item adicionado a personagem para que ela possa guardar os fragmentos purificados que vem juntando ao longo de sua jornada. Baseado no anime *Pretty Cure* é um objeto comum de se ver em outros animes como um local seguro para guardar algo importante, as cores pasteis e efeitos remetem a magia que envolve as pedras, sendo assim, foi pensado para que o espectador sinta essa “magia” ao se depara com o frasco.

Joia - coração esperanto+insignia da coragem:

2ª transformação - coração esperanto escudo da coragem

objeto mágico: pulseira, escudo da coragem



Figura 105: Insignia 1 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 106: Insignia 2 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 107: Asas da coragem 1 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 108: Asas da coragem 2 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

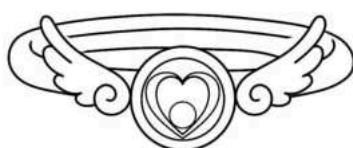


Figura 109: Pulseira da coragem 1 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 110: Pulseira da coragem 2 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

6.2.4 Mascote mágico



Figura 111: Pimu 1 (2024)
Fonte: Ilustração da
autora (Taiga Kinha)

Segundo Esboços final:

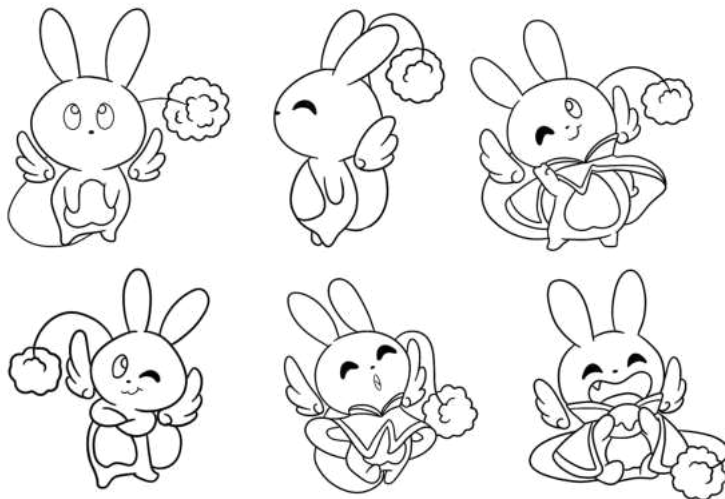


Figura 112: Pimu 2 (2024)
Fonte: Ilustração da
autora (Taiga Kinha)



Figura 113: Pimu 3 (2024)
Fonte: Ilustração da
autora (Taiga Kinha)



Figura 114: Pimu humano (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

Considerações sobre o layout de personagem Pimu:

Toda garota mágica precisa de um pet ou mascote mágico para acompanhá-la, sendo assim, Pimu foi escolhido para essa missão. A ideia é que ele tenha uma forma fofa e pequena para passar a sensação de fragilidade e também carregas as cores da personagem como um meio de inspiração para a própria ao se transformar, além de carregar cores como azul royal e o dourado fazendo alusão à realeza. A escolha de sua forma animal, é a união de um coelho com cauda longa e pomposa além de um par de asas, já sua forma humana é um adolescente não muito mais velho que Dover, porém, só descoberta depois. As formas arredondadas e achatadinhas vem contribuindo para a sensação da fofura, *kawaii* que se encaixa no universo feminino mesmo se tratando de um elemento masculino, sendo assim, segue a característica de homens serem retratados de forma mais meiga em animes de gênero *mahou shoujo* e *shoujo*.

A ideia da forma humana de um pet vem crescendo nas franquias de *mahou shoujo* tomando como inspiração novamente a franquia *Precure*, decidi que Pimu em algum momento deixaria de ser “protegido indefeso” para se tornar um dos aliados de batalha de Lumia como alguns meninos como: *Tuxedo Mask* (sailor moon), *Black Piper*, *Cure Wing*, e *Kuroi Rio* (franquia *precure* temporadas diferentes).

6.2.5 Vilões

Vilões: Clã do Dark rose

Generais: Três generais



Figura 115: 1ª general 1 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 116: 1ª general 2 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 117: 2ª general 1 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 118: 2ª general 2 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

**Figura 119: 3ª general
1 (2024)**
Fonte: Ilustração da
autora (Taiga Kinha)



**Figura 130: 2ª general
2 (2024)**
Fonte: Ilustração da
autora (Taiga Kinha)



Monstros:



Figura 121: Atrosos e Negrumes (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

6.3 Projeto gráfico

O projeto gráfico vai seguir a formatação de um diário de formato A5, inspirado em cadernos e diários feitos à mão contendo ilustrações autorais que se relacionam como texto e imagens, para ilustrar partes do texto que se referem a animes citados.

6.3.1 Tipografias

Como se trata de um diário, queria simular a escrita feita à mão com o uso de uma tipografia digital, sendo assim para o miolo escolhi a tipografia *Playpan sans*, buscado assim, manter as formas arredondadas e uma boa leitura. Já para os títulos de capítulos e subtítulos escolhi a tipografia *Choko* e usei sua variação chapada, mantendo as formas, a estética *Kawaii*.

Playpen Sans **Choko Choko**

6.3.2 Logo

Para composição da logo, queria fazer algo relacionado as logos de animes *mahou soujo* que vi ao longo dos anos, algumas características comuns eram serem arredondas, ter uma mistura de cores pasteis mesmo tendo algumas cores fortes, quase sempre tem uma ilustração que acompanha a logo ou faz parte dela, algumas vezes são elementos que fazem alusão a história, mais uma vez em sua maioria mantém essa estética *Kawaii* do gênero. As cores escolhidas para sua composição foram as mesmas já usadas durante a criação da personagem Dover em sua forma de heroína sendo assim, estão presentes na logo o azul, rosa, branco, dourado entrando como uma cor nova para acentuar alguns detalhes e as nuances que o azul e o rosa trazem ao serem mesclados.

Seguindo essa linha de pensamento também atribui a logo os símbolos utilizados para a personagem, então temos a união do coração e asas para formar isotipo, e o nome Henshin, o diário de uma garota mágica para compor junto ao isotipo formando a logo (fig.122).



Figura 122: logo (2024)
Fonte: Ilustração da
autora (Taiga Kinha)



Figura 123: Isotipo (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

Logo aplicada a fundos chapados:



Figura 124: logo fundo 1 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 125: logo fundo 2 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 126: logo fundo 3 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 127: logo fundo 4 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

Isotipo variação de cor símbolo:



Figura 128: Isotipo 1 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 129: Isotipo 2 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Fig. 130 Isotipo 3 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 131: Isotipo 4 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

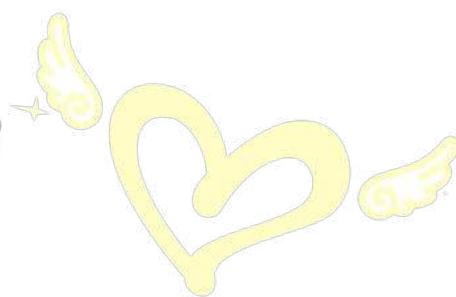


Figura 132: Isotipo 5 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

6.3.3 Grid

Formato: formato impresso

Dimensões: 14x21

Encadernação: normal com wire - o

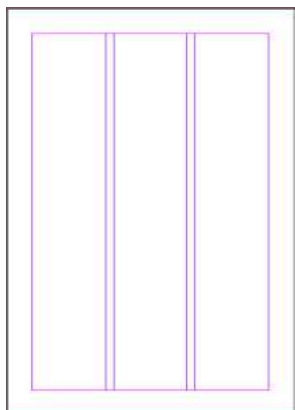
Impressão: caseira

folha do miolo: offset 120g

finalização capa: Laminação à frio

folha da capa: papel fotográfico adesivo

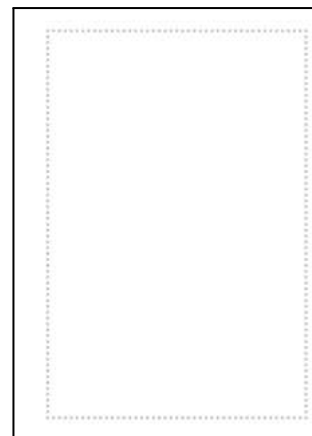
Grid: Três colunas



grid três colunas



página do diário



página em branco do diário

6.3.4 Ilustrações



Figura 133: Henshin 1 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 134: Henshin 2 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 135: Henshin 3 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 136: Henshin 4 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 137: Henshin 3 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

6.3.5 Infográficos



Figura 138: Infor 1 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 139: Infor 2 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 140: Infor 3 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 141: Info 4 (2024)

Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 142 - Info 5 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 143: Info 6 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 144: Info7 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 145: Info 8 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 146: Info 9 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 147: Info 10 (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 148: Info (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

6.3.6 Homenagens



Figura 149: homenagem 1 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 150: homenagem 2 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 151: homenagem 3 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 152: homenagem 4 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 153: homenagem 5 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

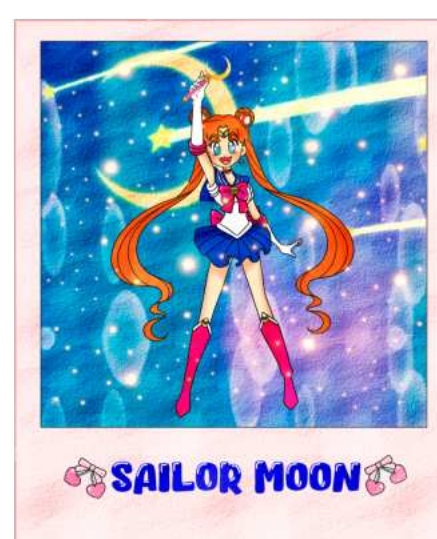


Figura 154: homenagem 6 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)



Figura 155: homenagem 7 (2024)
Fonte: Ilustração da autora
(Taiga Kinha)

6.3.7 Capa



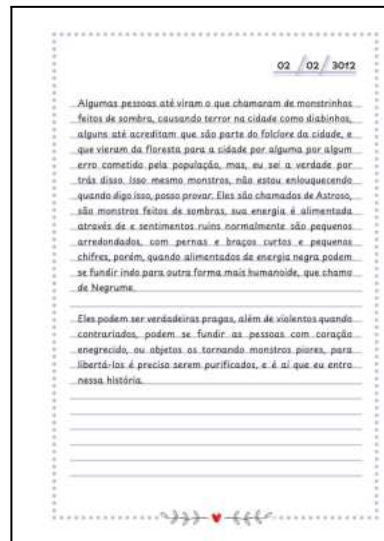
Figura 156: Capa frente (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)



Figura 157: Capa costas (2024)
Fonte: Ilustração da autora (Taiga Kinha)

6.3.8 Páginas

As bordas da figura são para destacar do fundo branco não faz parte da composição. A baixo veremos algumas páginas do diário.





Link para ver o projeto por inteiro:

https://drive.google.com/file/d/1QSEaBnuPovQmx729Cf_hYB0IL7nXrJBB/view?usp=drive_link

REFERÊNCIAS:

3AS.Jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. Elas fazem mangá: discutindo a importância das mulheres quadrinistas no mercado japonês. Escola de comunicação e artes da Universidade de São Paulo. Agosto 2015.

AZEVEDO. Mileane Andrade; SOUSA.Luciano Dias.Emponderamento feminino: Conquistas e desafios. SAPIENS - Revista de divulgação científica - UEMG. Carangola. v.1 n.02 - Outubro de 2019

CARVALHO.Felipe Mateus; TELLES. Mariana Inocêncio. Arquivos mágicos: Uma série de podcast sobre Mahou shoujo (garotas mágicas). Pontifícia Universidade católica de Goiás. Escola de comunicação. Curso de jornalismo. Goiania 2020.

DA SILVA. Valéria Fernandes. Manga feminino, revolução francesa e feminismo: Um olhar sobre a Rosa de Versalhes. 2020.

DA SILVA. Valéria Fernandes. Rompendo fronteiras e tomando a palavra: Algumas reflexões sobre os quadrinhos femininos japoneses no século XX. História “histórias”. Revista de programa de pós-graduação em história - UnB. Colégio Militar de Brasília. CMB

FERREIRA. Anna Luiza Cristina; ANDRAUS. Gazy. Mangá shoujo: Os quadrinhos japoneses feitos por mulheres para mulheres. Web Revista Linguagem. Educação e memória

FRANÇA. M. Gustavo. O Processos de hibridismo cultural na animação japonesa: Uma compreensão do campo a partir do caso “Little Witch Academia” e o subgênero de garotas mágicas. Universidade Federal de Sergipe. Centro de Educação e Ciências Humanas. Departamento de Comunicação Social. São Cristóvão/SE 2020.

MACEDO.COSTA.Ana Rafaela.Trabalho de Projeto. Mestrado em Desenho. Olhos Mágicos: Estudo da evolução gráfica das mahou shoujo na animação japonesa. Universidade de Lisboa. Faculdade de Belas Artes.2022.

MACEDO.COSTA.Ana Rafaela.Trabalho de Projeto. Mestrado em Desenho. Olhos Mágicos: Estudo da evolução gráfica das mahou shoujo na animação japonesa. Universidade de Lisboa. Faculdade de Belas Artes.2022.

MACHADO.M.M.Leonardo. Garotos mágicos: A criação de uma webcomic sobre sexualidade e ancestralidade. Universidade Federal do Rio de Janeiro.Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Escola de Comunicação. Publicidade e Propaganda. Rio de Janeiro 202.1

ROSEIRO.Z.Steferson. O grupo Clamp ou como sentir o feminino em mangás. III Seminário Nacional de Educação. Diversidade Sexual e Direitos Humanos. Vitória 2014.

SARDENBERG. Cecília M.B. Conceituando “Empoderamento” na perspectiva feminina. NEIM. UFBA

SOUZA.Saylon. Kaichou wa maid - sama! A estética de melodrama e empoderamento feminino em um shoujo mangá. Revista Cabiassu. São Luís/MA. V.13, n .21. Janeiro/Junho de 2018 - ISSN 2176 - 5111.

Outras referências:

ADMIN.GameMe. O legado transformador do mangá feminino mágico. 25 de Junho de 202. Disponível em: <<https://pt.gameme.eu/o-legado-transformador-do-manga-feminino-magico/>>. Acessado em: 24/08/2023

Artigo: DEPARTAMENTO. de Pesquisa e Cultura ABRA. ABRA. Academia Brasileira de Artes. Shoujo: A história dos mangás para meninas – parte 1.Disponível em <<https://abra.com.br/artigos/shoujo-a-historia-dos-mangas-para-meninas-parte-1/>>. Acessado em: 24/08/2023

ALESSANDRA.Shoujo Love. Manga. Majokko Megume - chan. Disponível em: <<https://shoujo-love.net/manga/majokko-meg-chan/>>. Acessado em: 24/08/2023

ÂREDE.Laila. Design Culture. Conheça a HQ “Manual Prático da Garota Mágica” que faz referências a Sailor Moon e Sakura Card Captors. 18 de agosto de 2017. Disponível em <<https://www.livrobingo.com.br/prologo-prefacio-epilogo-posfacio#:~:text=O%20pr%C3%B3logo%20%C3%A9%20um%20esclarecimento,vem%20depois%20do%20%C3%BAltimo%20cap%C3%ADtulo.>>>. Acessado em: 24/08/2023

BIBLIOTECA. Brasileira de mangá. A importância do mangá shoujo e sua evolução. 9/07/2018. Disponível em <<https://blogbbm.com/2018/07/09/a-importancia-do-manga-shoujo-e-sua-evolucao/>>. Acessado em: 24/08/2023

BIBLIOTECA. Brasileira de mangá. Desmistificando: Artbook, Databook, o mundo dos “algo-book”. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2017/01/05/desmistificando-artbook-databook-o-mundo-dos-algo-book/>>. Acessado em: 24/08/2023

BUNKYO. Sociedade Brasileira de Cultra Japonesa e de Assistência Social. 50 Anos da Roda de Versalhes no museu da imigração japonesa. Disponível em: <<https://www.bunkyo.org.br/br/2022/10/50-anos-rosa-de-versalhes-museu-da-imigracao-japonesa/>>. Acessado em: 24/08/2023

CARTONIONLINE. O mundo mágico de GiGi - Bem - Vindo GiGI. Disponível em <https://www.cartonionline.com/pt/personaggi/Il_magico_mondo_di_Gigi.htm>. Acessado em: 24/08/2023

CAMPOS, Mariana. Mariana Jornalista. Garotas mágicas: conheça esse gênero que revolucionou os animes. 3 de Agosto de 2020. Disponível em <<https://jornalismariana.wordpress.com/2020/08/03/garotas-magicas-conheca-esse-genero-que-revolucionou-os-animes/>>. Acessado em: 24/08/2023

COISA DO JAPÃO. Afinal de contas, o que é a cultura kawaii e qual sua importância?. Disponível em: <<https://coisasdojapao.com/2020/06/afinal-de-contas-o-que-e-a-cultura-kawaii-e-qual-sua-importancia/>>. Acessado em: 24/08/2023

CLAUDIO. Luiz. Nau dos Loucos. Reflexão sobre Guerreiras Mágicas de Rayearth: A Força do Coração e o Pilar de Sustentação. Disponível em: <<https://naudosloucos.com.br/reflexao-sobre-guerreiras-magicas-de-rayearth-a-forca-do-coracao-e-o-pilar-de-sustentacao/>>. Acessado em: 24/08/2023

CLEIMINCH. Matheus Henrique. Meon. A história dos animes. Contextualização e surgimento dos primeiros animes no Brasil. 31 de maio de 2021. Disponível em <<https://www.meon.com.br/meonjovem/alunos/a-historia-dos-animes#:~:text=Os%20animes%20surgi>>

[ram%20no%20s%C3%A9culo.metragens%20e%20s%C3%A9ries%20de%20televis%C3%A3o.> .](#)

Acessado em: 24/08/2023

COSTA.da Pinheiro. Heitor. Manual prático da garota mágica. 12 de maio de 2018. Disponível em <[COSTA.P.Heitor. Cartase. Manual Prático da Garota Mágica. Disponível em <\[https://www.catarse.me/manual_pratico_da_garota_magica_981d\]\(https://www.catarse.me/manual_pratico_da_garota_magica_981d\)>. Acessado em: 24/08/2023](https://www.catarse.me/manual_pratico_da_garota_magica_981d#:~:text=por%20Heitor%20Pinheiro%20da%20Costa&text=J%C3%A1%20pensou%20em%20se%20transformar,esse%20projeto%20e%20descubra%20como!> . Acessado em: 24/08/2023</p></div><div data-bbox=)

CULTURAJAPÃO.COM.BR.Quem foi Osamu Tezuka. Disponível em <<https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/quem-foi-osamu-tezuka/>>. Acessado em: 24/08/2023

DANI. Garotas que curtem animes. Classico Hana no ko Lun Lun receberá remake. 10 de agosto de 2013. Disponível em <<https://garotasquecurtemanimes.com.br/classico-hana-no-ko-lunlun-recebera-remake/>>. Acessado em: 24/08/2023

DANIEL. Gustavo. Animo.Lolirock Animo. Tudo sobre Shanila. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/lolirock-amino-pt-br/page/blog/tudo-sobre-shanilla/VWQz_Xvu7u3VnBJkoDGxZPeL3nEmJkPJWW>. Acessado em: 24/08/2023

DEPARTAMENTO. de Pesquisa e Cultura ABRA. ABRA. Academia Brasileira de Artes. Shoujo: A história dos mangás para meninas – parte 1.Disponível em <<https://abra.com.br/artigos/shoujo-a-historia-dos-mangas-para-meninas-parte-1/>>. Acessado em: 24/08/2023

DEPARTAMENTO. de Pesquisa e Cultura ABRA. ABRA. Academia Brasileira de Artes. Shoujo: A história dos mangás para meninas – parte 2.Disponível em <<https://abra.com.br/artigos/shoujo-a-historia-dos-mangas-para-meninas-parte-2/#:~:text=Naoko%20Takeuchi%20e%20o%20g%C3%AAnero%20Mahou%20Shoujo&text=Primeiramente%2C%20ap%C3%B3s%20a%20publica%C3%A7%C3%A3o%20de,assim%20surgiu%20Codename%3A%20Sailor%20V>>. Acessado em: 24/08/2023

DONENDA. Priscila. Claudia. Cultura. Revista W.i.t.c.h. deixou saudade e formou geração de bruxinhas. Publicado em 28 nov 2017. Atualizado em 17 jan 2020. Disponível em <

ESPÍRITO. MARCIAL. Tsurugi no michi - O espírito marcial - KIAI: Uma emissão da força. Disponível em <<https://espiritomarcial.wordpress.com/kiai-uma-emissao-de-forca/>>. Acessado em: 24/08/2023

ESTEVES. Inês. Squared Potato. Mahou Shoujo. As Origens. 22/06/2020. Disponível em <https://squared-potato.pt/mahou-shoujo-as-origens/?doing_wp_cron=1691350780.8082110881805419921875>. Acessado em: 24/08/2023

ESTEVEER. Inês. Squared Potato. Minky Momo/ A maldição de Minky Momo. 8/07/2020. Disponível em: <<https://squared-potato.pt/minky-momo-a-maldicao-de-minky-momo/>>. Acessado em: 24/08/2023

FÃ - CLUBE. Mangá Wiki. Majokko Megume - chan. Disponível em: <https://manga.fandom.com/wiki/Majokko_Megu-chan>. Acessado em: 24/08/2023

FJSP. Arte e cultura biblioteca. 24 de jan. de 2019. Japan foundation. São Paulo. Exposição itinerante “O Poder do Shoujo Manga. Disponível em <<https://fjsp.org.br/agenda/exposicao-itinerante-shoujo-manga/>>. Acessado em: 24/08/2023

FANON. Mokona. The King of cartoons wiki. Disponível em: <<https://tkoc.fandom.com/pt-br/wiki/Mokona>>. Acessado em: 24/08/2023

FANDON. As meninas super poderosas (2016). Disponível em <[https://dublagem.fandom.com/wiki/As_Meninas_Superpoderosas_\(2016\)](https://dublagem.fandom.com/wiki/As_Meninas_Superpoderosas_(2016))>. Acessado em: 24/08/2023

FANDON. Star X as forças do mal. Disponível em <https://starvstheforcesofevil.fandom.com/pt-br/wiki/Star_vs._as_For%C3%A7as_do_Mal>. Acessado em: 24/08/2023

FANDON.Star X as forças do mal. Mina Lovebery. Disponível em
<https://starvstheforcesofevil.fandom.com/pt-br/wiki/Mina_Loveberry>. Acessado em: 24/08/2023

FIA. Fia business school. Jornada do Herói (Monomito): o que é, os 12 estágios e exemplos. 07 de maio de 2021. Disponível em <<https://resultadosdigitais.com.br/agencias/jornada-do-heroi/>>.
Acessado em: 24/08/2023

FILMOW. Bia - A pequena feiticeira. Disponível em:
<<https://filmow.com/bia-a-pequena-feiticeira-t69199/>>. Acessado em: 24/08/2023

GARCIA. RooseveltA Princesa e o Cavaleiro, um dos avós dos animes atuais
As animações japonesas de hoje devem muito a este desenho dos anos 60. Memoria Blog. Veja São Paulo.26 de Maio de 2017. Disponível em
<<https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/a-princesa-e-o-cavaleiro-um-dos-avos-dos-animes-atuais>>.
Acessado em: 24/08/2023

GASSERUTO. JBOX. Mahou Shoujo Madoka Magica' é desconstrução das garotas mágicas? |
Coluna Café & Matchá #14. Postado em 12 de Março de 2021. Disponível em:
<<https://www.jbox.com.br/2021/03/12/madoka-magica-e-desconstrucao-das-garotas-magicas-coluna-cafe-matcha-14/>>. Acessado em: 24/08/2023

GASSERUTO.JotaBox. Rosa de Versalhes: Filme comemorativo é anunciado. Disponível em:
<<https://www.jbox.com.br/2022/09/06/rosa-de-versalhes-filme-e-anunciado/>>. Acessado em:
24/08/2023

INFORANIME. Mahou no princess miny momo. Disponível em:
<<https://www.infoanime.com.br/dados?obra=9356>>. Acessado em: 24/08/2023

IZZOMBIE. Dentro da chaminé. Madoka magica - A leração entre aventuras e amadurecimentos.
Postado em 18 de fevereiro 2018. Disponível em:
<<https://dentrodachamine.com/2018/02/18/madoka-magica-a-relacao-entre-aventuras-e-amadurecimento/>>. Acessado em: 24/08/2023

JBC. Rosa de Versalhes. Disponível em:
<<https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/rosa-de-versalhes/>>. Acessado em: 24/08/2023

KAWANAMI. Silvia. Japão em foco. Significado do termo Kawaii. 31 de abril de 2012. Disponível em <<https://www.japaoemfoco.com/significado-do-termo-kawaii/>>. Acessado em: 24/08/2023

KEVIN.Henrique. Suki Desu.Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach - Informações, Curiosidades e Spoilers. Disponível em: <<https://skdesu.com/anime/ai-tenshi-densetsu-wedding-peach/>>. Acessado em: 24/08/2023

LINEUP. Gloob estreia “Lolirok” em maio. Postado em 8 de maio de 2015. Disponível em <<https://blog.lineup-br.com/2015/05/gloob-estreia-lolirock-em-maio.html>>. Acessado em: 24/08/2023

MANCIO.Sogia. Garotas Geek.Baixo assinado para a volta de W.I.T.C.H.04 de abril de 2016. Disponível em <<https://www.garotasgeeks.com/lembra-de-w-i-t-c-h/>>. Acessado em: 24/08/2023

MARTINS.Emily. BookRiot. A evolução da garota mágica em mangá e anime. 8 de março de 2022. Disponível em: <<https://bookriot.com/evolution-of-the-magical-girl/>>. Acessado em: 24/08/2023

MARTINS. Rafael.Geek Hero.Rosa de Versalhes pode ganhar novo anime em breve. postado em 6/09/2022. Disponível em: <<https://www.geekhere.com.br/anime-e-manga/rosa-de-versalhes-pode-ganhar-novo-anime-em-breve/>>. Acessado em: 24/08/2023

NAGADO. Ale. A Princesa e o Cavaleiro - O animê. 31 de janeiro de 2022. Disponível em <<https://www.blogsushipop.com/post/a-princesa-e-o-cavaleiro-anime>>. Acessado em: 24/08/2023

NASCIMENTO. Lucas. A Princesa e o Cavaleiro: clássico de Osamu Tezuka será relançado pela JBC. Obra foi o primeiro trabalho de Tezuka no Brasil. 24 de Maio de 2021. Disponível em <<https://www.jbox.com.br/2021/05/24/a-princesa-e-o-cavaleiro-classico-de-osamu-tezuka-sera-relancado-pela-jbc/>>. Acessado em: 24/08/2023

NEGADO.Ale. Blog Suhi PoP. Mangá - História, evolução e influência. Uma breve trajetória dos quadrinhos japoneses que conquistaram o mundo. Disponível em <https://www.blogsushipop.com/post/manga_historia>. Acessado em: 24/08/2023

NERD.Delirium. Ryoko Ikeda: A mangaká que desafiou o mundo dos mangás na década de 70. 23 de janeiro de 2017. Disponível em <<https://deliriumnerd.com/2017/01/23/manga-ryoko-ikeda/>>. Acessado em: 24/08/2023

OLIVEIRA.Chico. Resenha/ Manual prático da garota mágica. 12 de maio de 2018. Disponível em <<https://apenasumchico.medium.com/resenha-manual-pr%C3%A1tico-da-garota-m%C3%A1gica-7d23ed1cda60>>. Acessado em: 24/08/2023

PARANÁ.Secretaria de Educação. História do mangá. Disponível em <<http://www.arteseed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=253#:~:text=Teve%20origem%20por%20meio%20do,e%20consequentemente%20originando%20o%20mang%C3%A1..>>. Acessado em: 24/08/2023

PEDROSA.Gabriel Besen. Jornal de Laguna. Lei da Troca equivalente. Disponível em <<https://www.jornaldelaguna.com.br/lei-da-troca-equivalente/#:~:text=A%20lei%20de%20troca%20equivalente,por%20algo%20de%20igual%20valor%E2%80%9D.>>> Acessado em: 19/12/2023

PEREIRA, Gonçalves Renata. Segredos do mundo. Shoujo – Os melhores e mais populares animes de todos os tempos. postado 21/05/2021. atualização 07/03/2023. Disponível em <<https://segredosdomundo.r7.com/shoujo/>>. Acessado em: 24/08/2023

PEZZINO.Camille.Biografia #18: Naoko Takeuchi. A luz da lua carrega uma mensagem de amor. Disponível em <<https://gctinteiro.com.br/biografia-18-naoko-takeuchi/>>. Acessado em: 24/08/2023

PRIIH. Infinitas vidas. Resenha: Guerreiras Mágicas de Rayearth – CLAMP. Disponível em: <<https://infinitasvidas.wordpress.com/2014/10/26/resenha-guerreiras-magicas-de-rayearth-clamp/>>. Acessado em: 24/08/2023

RIBEIRO.DILTON.Sexualidade e feminilidade: o paradoxo do movimento estético-cultural Kawaii. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/cpa/a/Yvrx8GfcZ7rYXkd3vznKV5h/?lang=pt#>>. Acessado em: 24/08/2023

RIVIEW. Biblioteca brasileira de mangá. Resenha: Full Moon - o Sagashite. postado em 04/03/2021. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2021/03/04/resenha-full-moon-o-sagashite/>>. Acessado em: 24/08/2023

SUNSENT.Escola de Mangá Japan. O que é Mangá?. Disponível em <<https://www.fabioshin.com/o-que-e-manga>>. Acessado em: 24/08/2023

TAVERNADOREI. Mangá A Princesa e o Cavaleiro. Disponível em <<https://www.tavernadorei.com.br/mangas/a-princesa-e-o-cavaleiro>>. Acessado em: 24/08/2023

THAY. Valkirias. CLAMP: Um grupo de mangakás totalmente feminino. Disponível em
<<https://valkirias.com.br/clamp-um-grupo-de-mangakas-totalmente-feminino/>>. Acessado em:
24/08/2023

TOEI ANIMATION. Mahou shoujo lalabel. the magic girl. Disponível em:
<<https://lineup.toei-anim.co.jp/ja/tv/lalabel/story/>>. Acessado em: 24/08/2023

TOEI.Animation. Majokko Megume - chan. Disponível em:
<<https://lineup.toei-anim.co.jp/ja/tv/megu/story/>>. Acessado em: 24/08/2023

TSeJP. Arquivos raros. Earth Girl Arjuna - Um sentimento que une todos nós, só por existirmos.
Disponível em:
<<https://arquvosraros.blogspot.com/2016/06/earth-girl-arjuna-um-sentimento-que-une.html>>.
Acessado em: 24/08/2023

TV.DROPS. Anime/Mahou Tsukai Chappy. disponível em:
<<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Anime/MahouTsukaiChappy>>. Acessado em: 24/08/2023

TSUKASAKUN. Rádio JHero. Tsukasa Space. Do fundo do baú - Hana no ko Lun Lun. 14 de junho
de 2018. Disponível em
<<https://radiojhero.com/tsukasa-space/2018/06/do-fundo-do-bau-hana-no-ko-lunlun/#:~:text=Era%20uma%20ra%C3%A7a%20muito%20pac%C3%ADfica,todas%20as%20fadas%20se%20foram>>.
Acessado em: 24/08/2023

VIEIRA.Pedro. JBOX. Na trilha de Sailor Moon: Animês influenciados pela obra de Naoko Takeuchi
| Artigo. Postado em: 24 de Março de 2021. Disponível em:
<<https://www.jbox.com.br/2021/03/24/na-trilha-de-sailor-moon-anim%C3%AAs-influenciados-pela-obra-de-naoko-takeuchi-artigo/>>. Acessado em: 24/08/2023

VIEIRA.Pedro. Jogos digitais e imaginário. Magia Além de Sailor Moon: Um estudo das heroínas dos
animes de garotas mágicas. Postado em 3 de Agosto de 2020. Disponível em:
<<https://joi.flaviagasi.com.br/magia-alem-de-sailor-moon-um-estudo-das-hero%C3%ADnas-dos-animes-de-garotas-magicas/>>. Acessado em: 24/08/2023

VIEIRA.Pedro. JBOX. Na trilha de Sailor Moon: Animês influenciados pela obra de Naoko Takeuchi
| Artigo. Postado em: 24 de Março de 2021. Disponível em:

<<https://www.jbox.com.br/2021/03/24/na-trilha-de-sailor-moon-animes-influenciados-pela-obra-de-naoko-takeuchi-artigo/>>. Acessado em: 24/08/2023

VITÓRIA. Ticiane. Delirium Nerd. O que “Guerreiras Mágicas de Rayearth” tem de tão sensacional? Disponível em:

<<https://deliriumnerd.com/2016/02/01/quadrinhos-o-que-guerreiras-magicas-de-rayearth-tem-de-tao-sensacional/>>. Acessado em: 24/08/2023

XPANIMES. As meninas super poderosas geração Z online. Disponível em

<<https://xpanimes.com/as-meninas-super-poderosas-geracao-z/>>. Acessado em: 24/08/2023

WIKIWAND. Uta kata. Disponível em: <https://www.wikiwand.com/en/Uta_Kata>. Acessado em: 24/08/2023

WIKIWAND. Menina mágica. Mahou no Mako - chan. Disponível em:

<https://www.wikiwand.com/en/Mah%C5%8D_no_Mako-chan>. Acessado em: 24/08/2023

WIKIWAND. Mahou shoujo lalabel. the magic girl. Disponível em:

<https://www.wikiwand.com/en/Lalabel_the_Magical_Girl>. Acessado em: 24/08/2023

WIKIWAND. Princess magic Minky momo. Disponível em:

<https://www.wikiwand.com/en/Magical_Princess_Minky_Momo>. Acessado em: 24/08/2023

WIKIWAND. Magical girl. Disponível em: <<https://www.wikiwand.com/en/Magical-girl>>. Acessado em: 24/08/2023

YOULOVELT. WITCH reinicia o livro de história em quadrinhos estilo mangá 1. Disponível em

<<https://www.youloveit.com/books/3166-witch-reboot-manga-style-graphic-novel.html>>. Acessado em: 24/08/2023